SONBAHARDA ÇIKIYORLAR! YEPYENİ 100 OYUN


QUAKE III ARENA


C&C: TIBERIAN SUN


MAX PAYNE


A-10 WARTHOG


BLACK & WHITE

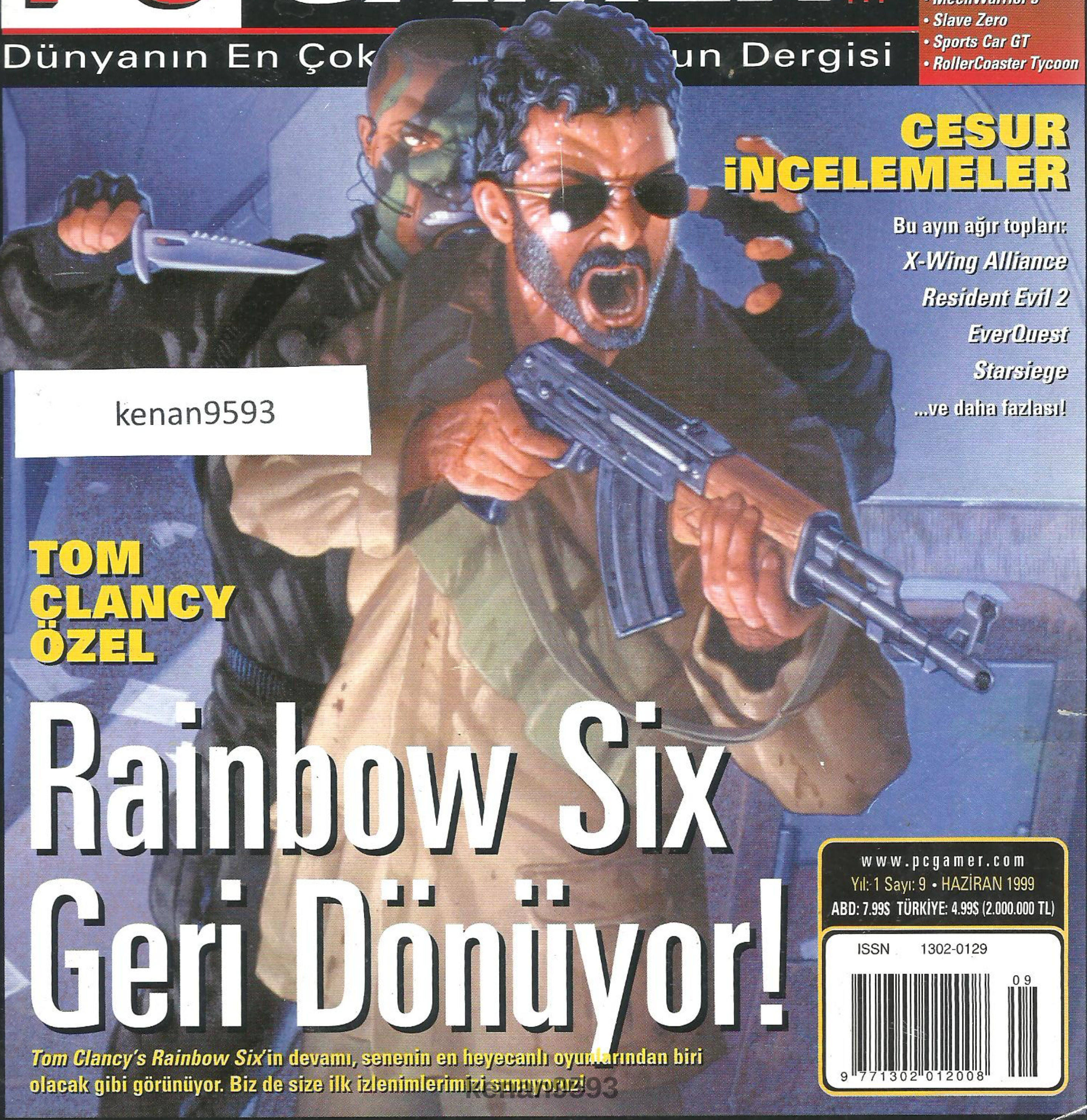
PC GAMER TÜRKİYE

Dünyanın En Çok ... un Dergisi

CD-ROM Hediyeli

CD'DE BU AY

- Kingpin
- MechWarrior 3
- Slave Zero
- Sports Car GT
- RollerCoaster Tycoon



CESUR İNCELEMELER

Bu ayın ağır topları:

X-Wing Alliance
Resident Evil 2
EverQuest
Starsiege
...ve daha fazlası!

TOM CLANCY ÖZEL

Rainbow Six Geri Dönüyor!

Tom Clancy's Rainbow Six'in devamı, senenin en heyecanlı oyunlarından biri olacak gibi görünüyor. Biz de size ilk izlenimlerimizi sunuyoruz!

www.pcgamer.com
Yıl: 1 Sayı: 9 • HAZİRAN 1999
ABD: 7.99$ TÜRKİYE: 4.99$ (2.000.000 TL)
ISSN 1302-0129
09
9 771302 012008

PC GAMER TÜRKİYE

YIL: 1 • SAYI: 9 • HAZİRAN 1999



çoçuklar şehre geri dönüyor

Kapak Konusu

34

Geçen sene ansızın ortaya çıkan *Tom Clancy's Rainbow Six*, eleştirmenlerin ve oyuncuların gönlünü kısa sürede fethetmişti. Oyunun devamı olan *Rogue Spear* için bekleyiş daha da heyecanlanırken, size aksiyon oyunlarında devrim yaratabilecek bu yeni projenin ilk görüntülerini sunuyoruz.

Cover illustration by Eric Bowman

Dosya

En iyi 100

42

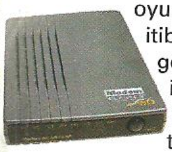
Her sene piyasaya çıkan oyunların sayısı insanı şaşkınlığa uğratıyor, değil mi? İşte bu yüzden derginiz *PC Gamer*, sene sonuna kadar çıkacak 100 yeni oyunun açıklamalı listesini sunarak sizi kapsamlı bir araştırma yapma zahmetinden kurtarıyor.

Okuyucu Top 50

Top 50

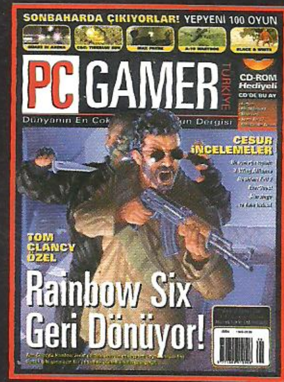
32

Okuyucularımız Türk oyuncularının en çok hangi oyunu sevdiği konusundaki tartışmalara son veriyor. İşte gerçek oyuncular ve onların favori oyunları.





PC GAMER ONLINE *WWW.PCGAMER.COM*



E3'ün ardından

PC Gamer Türkiye çıkmaya başlayalı sadece 9 ay oldu ama dokuz aydır sürekli olarak kendimizi yeniledik. Bugüne dek istediğiniz her şeyi gerçekleştirmek için elimizden geleni yaptık. Mektup köşesine daha fazla yer ayırmak, PC Gamer Tişörtleri, daha fazla strateji vs. Ancak en çok eleştiri aldığımız konu bunların hiç biri değildi. İlk sayımızdan itibaren spor oyunlarına yeterince ilgi gösteremediğimiz için sürekli olarak haklı eleştirilerinizi alıyorduk. Ve sonunda PC Gamer, bir spor köşesine de kavuştu. Büyük fedekarlıklarla transfer ettiğimiz Cem, bu aydan itibaren sizin için en güncel spor oyunlarını köşesine konuk edecek.

PC Gamer'daki son önemli gelişme bu. Ancak oyun dünyasında çok daha önemli haberler var... Geçtiğimiz ay içinde Los Angeles'da yapılan E3 (Electronic Entertaintment Expo) fuarı, en yeni oyun ve donanımların gövde gösterisine sahne oldu. Quake3'ün standında kurulan Arena, dev MechWarior maketi, dünyalar güzeli Lara Croft... E3 tam anlamıyla bir rüyalar alemiydi. Gelecek aylarda E3'le ilgili daha pek çok şey söyleyeceğiz.

Bu ay E3'de kendini gösteren ve önümüzdeki aylarda çıkacak olan 100 sıkı oyuna kısa kısa göz gezdireceğiz. Bunların içinde Diablo II, Age of Kings, Team Fortress II, Max Payne, Black and White ve Giants gibi tüm oyuncuları sabırsızlandıran oyunlar var. Aslına bakarsanız bu ay ağzınızın suyunu akıtacak oyun sayısı 100 değil, 101. Neden mi? Çünkü Red Storm, hit oyunu Tom Clansy's Rainbow Six'in devam oyunu olan Rouge Spear'ın örtülerini kaldırdı. Elbette oyunun ilk incelemesi dünyanın en çok satan dergisi PC Gamer'da!

PC-GAMER-TÜRKİYE

enerji denetimsizmiş... hard disk tahrip supply'ım arızalanırmış... elektrikler sık

VIZZZ

Ben bilgisayarıma öyle bir hayat



MİNİ BEKAP • Otomatik Voltaj Regülasyonuyla, cihazınızın voltaj dalgalanmalarından korur. • İleri Akü Yönetimi ile akülerinizi sürekli dolu tutar. •Mikroişlemcili kontrol sayesinde yüksek güvenliklidir. • Kısa devre koruma, Bekap'ı hatalı kullanımların vereceği zararlardan korur. • Otomatik Enerji Yönetimi enerjinin ekonomik kullanımını sağlar. • Aşırı Yük ve Akü Durum göstergeleri, hatalı kullanımlarda uyarır. • Soğuktan başlayan "Cold Start" ve Karanlıktan başlayan "Black Start" özelliğine sahiptir.

En yakınınızdaki Bekap bayiini öğrenmek için bölgenizdeki ana dağıtıcıyı arayın.
Bir sürprizle karşılaşmamak için bayinizden Bekap'ı adıyla isteyin.

olurmuş... voltaj dalgalanıyormuş... power sık kesilirmiş... dosyalarım kaybolurmuş!

gelir!

öpücüğü kondurdum ki, vız gelir!



MİDİ BEKAP • Otomatik gerilim regülasyonu • Elektrik kesintilerinde anında enerji temini • RS232 bağlantısı • İnternet/modem bağlantı hattı koruması • Ani gerilim dalgalanmalarına karşı koruma • Otomatik koruma ve test • Sesli ve ışıklı uyarılar • Akü süresi ve yük göstergeleri • Otomatik kapanma ile enerji tasarrufu • Bakımsız kuru aküler ile sonsuz güvenlik.

BİLGİSAYAR DOSTU

MİNİ BEKAP MİNİ FİYAT



EKA ELEKTRONİK KONTROL ALETLERİ SAN. VE TİC. A.Ş.
Büyükdere Cad. Ayazağa Asfaltı 3.Yol No: 19, Maslak 80670 İstanbul
Tel: (0212) 285 25 40 (7 hat) Faks: (0212) 276 13 42, eka@eka.com.tr

ISO 9001

BEKAP ANA DAĞITICI NOKTALARI: Adana, Demiralp Ltd. 0322 459 10 66, Ankara, Edar Ltd. 0312 230 46 55, Antalya, On-Line Servis A.Ş. 0242 249 51 41, Bursa, Ceylan Ltd. 0224 224 80 50, Eskişehir, Emka Ltd. 0222 231 89 65, Erzurum, Şafak Makina Ltd. 0442 234 05 25, Gaziantep, Proses Mühendislik Ltd. 0342 339 87 70, İstanbul, Mikroset A.Ş. 0212 238 50 50, İstanbul, Doruk Otomasyon Ltd. 0212 259 50 41, İzmir, Tümel Ltd. 0232 449 49 36, Samsun, Arat Ltd. 0362 432 49 49, Tekirdağ, Tekkom Ltd. 0285 652 78 04, Trabzon, Arat Ltd. 0462 323 11 13

Canım Yaz Günleri

Uzun ve soğuk geçen kış-günlerinden sonra sarı ve sıcak güneş yine yüzünü gösterdi. Biz de PC Gamer ekibi olarak bunu kutlamaya karar verdik. Sports Car GT etaplarında yarışarak ya da Fifa 99'da Juventus'tan Galatasaray'ın intikamını alarak bizler yaz günlerine hazırız. Penceremizin perdesini açtık ve yüzümüzdeki sıcaklığı hissettik. Bir süre dışarıdaki sarı güneşi ve cıvıl cıvıl yaşamı izledik. Ayrıca havalar daha da iyi olursa belki bir iki dakikalığına dışarı bile çıkabiliriz, kimbilir! Aman Tanrım, biz kiminle dalga geçiyoruz? Kingpin: Life of Crime'da pis heriflerin iğrenç kafalarını su borusuyla kırmak varken PC'lerimizi niye terk edelim ki... Ya da Settlers III'le gelişmekte olan bir uygarlığa rehberlik etmek dururken?.. Veya Aliens versus Predator'ün Alien demosunda bir adamın kafasını ısırıp koparmak dururken? Sizi görmeyen enayiler etrafa pörtlek gözlerle bakarken gırtlaklarını kesivermeye ne dersiniz?.. Zaten ozon tabakası iyice inceldi ve çok fazla güneş cilt kanseri yapıyor. Öyleyse güneşte kavrulup cildimize birbirinden güzel kanserli noktalar eklemek yerine ne mi yapıyoruz? Evde oturup PC Gamer'ın son CD'sini bilgisayarımıza takıyoruz ve monitörümüzün yaydığı ışınlarla güneşleniyoruz!

Disk Editörünün Notu

PC Gamer CD'si ile ilgili son bilgiler için web sitemizdeki *http://pcgamer.com/cdrom.html* sayfasına bir göz atın. Burada son güncellemelerin yanı sıra Sıkça Sorulan Sorularıda (FAQ) bulacaksınız.

CD'nin çalıştırılması

1. CD'yi yerleştirin.
2. Eğer Autorun CD'yi başlatmazsa, Başlat'a tıklayın ve Çalıştır'ı seçin. *X:\PCGAMER.COM* yazın, buradaki *X* sizin CD-ROM sürücünüzün harfi.
3. Bu, *CD*'yi çalıştıracaktır.

Sistem Gereksinimleri

Windows 95; 486/33; 4MB RAM; Mouse

NOT: Bu gereksinimler sadece arayüz programınızın yüklenmesi için. Her oyun demosunun kendi ek gereksinimleri olacaktır. Bu yüzden açıklamaları dikkatle okuduğunuzdan emin olun.

Win3.1 Kullanıcılarının Dikkatine!

PC Gamer arayüzü Windows 95 için tasarlanmıştır. Eğer Widows 3.1 kullanıyorsanız, Win 3.1'in demolarını ayrıca yüklemeniz gerekiyor.

İÇİNDEKİLER / MANUEL YÜKLEME KOMUTLARI

Yükleme Kısayolları

CD arayüzümüzün yüklenmemesi ya da düzgün olarak çalışmaması durumunda her demoyu, arayüzü komple atlayarak yükleyebilirsiniz.

Demoları manuel olarak yükleyebilmek için yan sayfada yer alan tabloya bir göz atın. Bu tablo demoların bir listesiyle klasör ve yükleme komutlarını içeriyor.

Tablodaki komutları çalıştırmak için Windows 95'te Başlat-Çalıştır komutunu veya Win 3.1'de Program Yöneticisi'nden Dosya-Çalıştır komutunu kullanmanız yeterli. Dialog kutusu ortaya çıktığında önce CD-ROM sürücünüzün harfini daha sonra sağ taraftaki listeden demonun bulunduğu klasörü ve son olarak yükleme komutunu yazın.

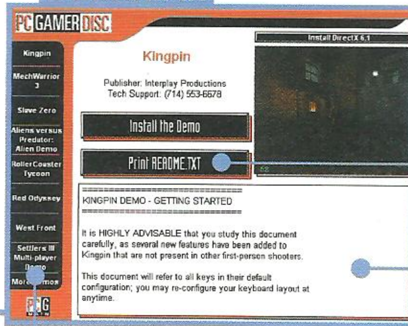
Örneğin *Kingpin: Life of Crime*'ın demosunu yüklemek için *X:\KINGPIN\KPDEMO.EXE* (*X*, sizin *CD* sürücünüzün harfi) yazıp Enter'e basın. *Kingpin: Life of Crime*'ın setup programı bundan sonra çalışacaktır. *CD*'de uygun klasörü bulmak için File Manager'ı veya Explorer'ı kullanabilirsiniz. Sonra yapmanız gereken şey, yükleme komutunun üstüne iki kere tıklamak.

Eğer Windows 3.1 kullanıyorsanız, birçok Windows 95 demosunu ve bizim arayüzümüzü çalıştıramayacağınızı unutmamalısınız.

* İşareti, demoyu çalıştırmak için DirectX gerektiğini gösterir. *CD*'de \DIRECTX klasöründeki DXSETUP.EXE' yi çalıştırarak DirectX'i yükleyebilirsiniz.

YOLUNUZU NASIL BULACAKSINIZ?

DEMOLAR

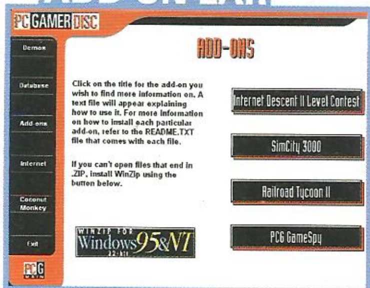


"Install the Demo" istediğinizi yerine getirir. Demoların çoğu oyunun nasıl oynandığı ile ilgili daha fazla açıklama içeren "README" dosyalarıyla birlikte geliyorlar. Eğer bir çıktısını almak istiyorsanız "Print README.TXT." tıklayın.

Eğer README.TXT dosyasının çıkışını almak istemiyorsanız, seçtiğiniz demoyla ilgili daha detaylı bilgiyi bu pencereyi kaydırarak alabilirsiniz.

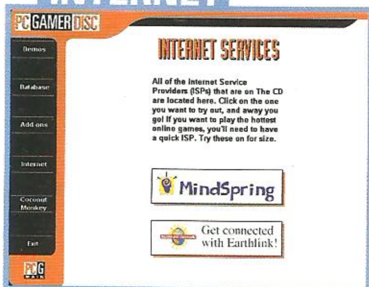
Menü ekranı istediğiniz zaman, istediğiniz demoya gitmenizi sağlıyor. İlk ekranda görünmeyenler için "More Demos"'a tıklayın.

ADD-ON'LAR



CD'deki tüm add-on'lar kullanım açıklamalarıyla birlikte burada.

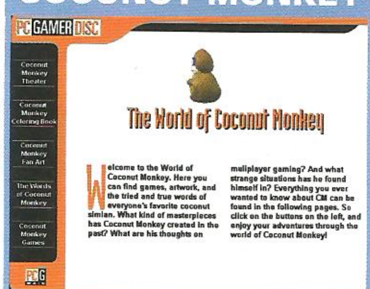
INTERNET



Hızlı bir bağlantı istiyorsanız işte yolunuz. Buradan Internet bağlantınızı alabilirsiniz. (ABD İSS'lerine uluslararası telefonla bağlandığınızı unutmayın.)

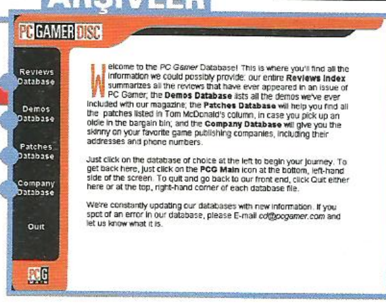


COCONUT MONKEY

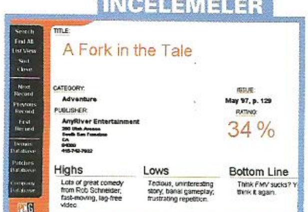


Evet doğru, zıplayan maymun geri döndü!

ARŞİVLER



İNCELEMELER



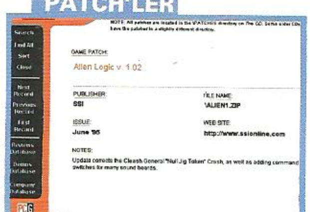
Kelepir sepetinde bulduğunuz oyun piyasada yeniyken yüzde kaç rating almıştı? Dergimizin incelemeler sayfalarında bugüne kadar çıkmış bütün bilgilerin özeti İncelemeler Arşivi'nde.

DEMOLAR



Denemek istediğiniz demo hangi ayın *CD*'sindeydi? Demo Arşivi bugüne kadar *CD*'mizde verdiğimiz demolarla ilgili bütün bilgileri veriyor.

PATCH'LER



Bu hasta oyuna bir patch mi arıyorsunuz? *CD*' de verilen ve Extended Play köşesinde bugüne kadar değinilen tüm patch ve güncelleştirmeler burada listelendi.

FİRMA



Bir oyun üreticisine nasıl ulaşırım diyorsanız, tam yerine geldiniz. Web sitesi, telefon numarası ya da firmanın adresi. Hepsi sizin için burada hazır bekliyor.

MCS MAVERICK COM

www.maverickcomputer.com

intel inside pentium®!!!

MCS FUTURE

INTEL 440BX 100 MHZ.M.BOARD
64 MB PC100 MHZ S-DRAM
4.3 GB **U-DMA/33** HARDDISK
8 MB INTEL 740 2X AGP
14" 0.28 **HYUNDAI / PHILIPS MONITOR**
FLOPPY + ATX CASE
PS/2 MOUSE + PS/2 QTR. KLAVYE
35 X **TOSHIBA** CDROM
CREATIVE **SOUND BLASTER 16**

INTEL® CELERON™	333	648.-
INTEL® CELERON™	366	658.-
INTEL® CELERON™	400	689.-
INTEL® PENTIUM® II	350	746.-
INTEL® PENTIUM® II	400	829.-
INTEL® PENTIUM® III	450	1.029.-
INTEL® PENTIUM® III	500	1.270.-

MCS GAME

GIGA-BYTE **BX2000** DUAL BIOS
64 MB PC100 MHZ S-DRAM
8.4 GB **QUANTUM FIREBALL** HDD
16 MB 3D/fx VOODOO-3 2000 AGP
15" 0.28 **HYUNDAI / PHILIPS MONITOR**
FLOPPY + ATX CASE
PS/2 MOUSE + PS/2 QTR. KLAVYE
40X PIONEER CDROM
CREATIVE **SOUND BLASTER LIVE V.**

INTEL® CELERON™	333	835.-
INTEL® CELERON™	366	845.-
INTEL® CELERON™	400	876.-
INTEL® PENTIUM® II	350	935.-
INTEL® PENTIUM® II	400	977.-
INTEL® PENTIUM® III	450	1.069.-
INTEL® PENTIUM® III	500	1.299.-
INTEL® PENTIUM® III	550	1.584.-

MCS WHITE

INTEL® 440LX AT M.BOARD
32 MB PC100 MHZ S-DRAM
3.2 GB **U-DMA/33** HDD.
4 MB S3 Trio 3D AGP VGA KART
14" 0.28 NI/LR MPR-II DIGITAL M.
FLOPPY + MINI TOWER CASE
MOUSE + QTR.KLAVYE
40X CD-ROM DRIVER
16 BIT SES KARTI+SPEKAER

INTEL® CELERON™	333	471.-
INTEL® CELERON™	366	481.-
INTEL® CELERON™	400	517.-
INTEL® CELERON™	433	561.-
INTEL® CELERON™	466	588.-

MCS COBRA

GIGABYTE BXC 133 MHZ M.BOARD
64 MB 100 MHZ S-DRAM
6.4 GB WESTERN DIGITAL HDD.
8 MB S3 SAVAGE 3D **TV-OUT VGA**
15" 0.28 **HYUNDAI / PHILIPS MONITOR**
FLOPPY + ATX CASE
PS/2 MOUSE + PS/2 QTR.KLAVYE
6 X PIONEER **DVD-ROM**
CREATIVE PCI 64 SES KARTI

INTEL® CELERON™	333	778.-
INTEL® CELERON™	366	788.-
INTEL® CELERON™	400	819.-
INTEL® PENTIUM® II	350	878.-
INTEL® PENTIUM® II	400	920.-
INTEL® PENTIUM® III	450	997.-
INTEL® PENTIUM® III	500	1.227.-
INTEL® PENTIUM® III	550	1.512.-

MCS FANTASY

GIGA-BYTE BXC **133 MHZ** M.BOARD
64 MB PC100 MHZ S-DIMM RAM
6.4 GB ULTRA DMA/33 HDD.
8 MB **ATI RAGE 3D** AGP
15" 0.28 **HYUNDAI/PHILIPS MONITOR**
FLOPPY + ATX CASE
PS/2 MOUSE + PS/2 QTR.KLAVYE
40X LG-GOLDSTAR CD-ROM
CREATIVE **PCI 64** SOUND
56 K. MOTOROLA PCI V.90 MODEM

INTEL® CELERON™	333	683.-
INTEL® CELERON™	366	693.-
INTEL® CELERON™	400	724.-
INTEL® PENTIUM® II	350	783.-
INTEL® PENTIUM® II	400	835.-
INTEL® PENTIUM® III	450	912.-
INTEL® PENTIUM® III	500	1.167.-
INTEL® PENTIUM® III	550	1.452.-



MCS TV

INTEL® 440BX 133 MHZ M.BOARD
64 MB **100 MHZ** S-DIMM RAM
4.3 GB U-DMA/33 HARDDISK
8 MB CARDEX TV-OUT AGP
15" 0.28 NI-LR MPR-II DIGITAL M.
FLOPPY + ATX CASE
PS/2 MOUSE + QTR. PS/2 KLAVYE
40X LG-GOLDSTAR CD-ROM
CREATIVE **SOUND BLASTER 16**
FLY TV KARTI BT878 + CAP + UK

INTEL® CELERON™	333	671.-
INTEL® CELERON™	366	681.-
INTEL® CELERON™	400	712.-
INTEL® PENTIUM® II	350	771.-
INTEL® PENTIUM® II	400	813.-
INTEL® PENTIUM® III	450	900.-
INTEL® PENTIUM® III	500	1.140.-
INTEL® PENTIUM® III	550	1.425.-

MCS BEGINNER

ASUS P2-99 100 MHZ MAINBOARD
64 MB 100 MHZ S-DRAM
6.4 GB WESTERN DIGITAL HDD.
8 MB **DIAMOND TV-OUT** AGP VGA
15" 0.28 **HYUNDAI / PHILIPS MONITOR**
FLOPPY + ATX CASE
PS/2 MOUSE + PS/2 QTR.KLAVYE
40X PHILIPS / LG CD-ROM
CREATIVE **PCI 64** SOUND
56K.PCI ROCKWELL V.90 FAX MODEM

INTEL® CELERON™	333	720.-
INTEL® CELERON™	366	730.-
INTEL® CELERON™	400	761.-
INTEL® PENTIUM® II	350	820.-
INTEL® PENTIUM® II	400	872.-
INTEL® PENTIUM® III	450	959.-
INTEL® PENTIUM® III	500	1.189.-
INTEL® PENTIUM® III	550	1.479.-

MEDYA bilgisayar

Medya Bilgisayar Sistemleri Danışmanlık Tic. ve San. Ltd. şti.
Osmanağa Mahallesi, Mühürdar Fuat Sokak, No: 2-4-6 Kadıköy - İSTANBUL
Tel: (0216) 414 1322 pbx Fax: (0216) 418 6681
Sorularınız için - info@maverickcomputer.com

PUTER SYSTEMS



MCS PHANTOM

GIGA-BYTE **BX2000** DUAL BIOS
64 MB **100 MHZ** S-DRAM
8.4 GB **QUANTUM FIREBALL** HDD
16 MB **CREATIVE RIVA TNT** AGP
15" 0.28 **HYUNDAI 5870 OSD MONITOR**
FLOPPY + ATX CASE
PS/2 MOUSE + PS/2 QTR.KLAVYE
5 X CREATIVE DVD ROM
CREATIVE **SOUND BLASTER LIVE V.**
TV-OUT ÇIKIŞI

INTEL® CELERON™	333	918.-
INTEL® CELERON™	366	928.-
INTEL® CELERON™	400	959.-
INTEL® PENTIUM® II	350	1.018.-
INTEL® PENTIUM® II	400	1.070.-
INTEL® PENTIUM® III	450	1.147.-
INTEL® PENTIUM® III	500	1.377.-
INTEL® PENTIUM® III	550	1.667.-

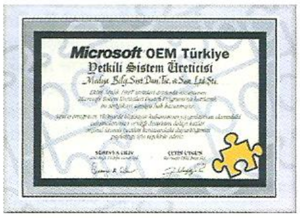



Intel Product Integrator

Is offering Intel Boxed Products and has attended the Intel Core 1' 99.

Valid to August '99

pentium ///


Microsoft OEM Türkiye
Yetkili Sistem Üreticisi

MCS DREAM

GIGABYTE **BXE 133 MHZ.** M.BOARD
64 MB **100 MHZ** PC100 S-DIMM RAM
8.4 GB **QUANTUM FIREBALL HDD.**
16 MB **CREATIVE RIVA TNT AGP**
15" 0.28 HYUNDAI 5870 OSD MONITOR
FLOPPY + ATX CASE
PS 2 MOUSE + PS 2 QTR.KLAVYE
48X CREATIVE INFRA CDROM
CREATIVE **PCI 64** SOUND
56K **APACHE** PCI V.90 MODEM

INTEL® CELERON™	333	829.-
INTEL® CELERON™	366	839.-
INTEL® CELERON™	400	870.-
INTEL® PENTIUM® II	350	929.-
INTEL® PENTIUM® II	400	981.-
INTEL® PENTIUM® III	450	1.058.-
INTEL® PENTIUM® III	500	1.288.-
INTEL® PENTIUM® III	550	1.588.-

MCS PROFESSIONAL

GIGA-BYTE BX2000 DUAL BIOS
64 MB **100 MHZ** PC100 S-DRAM
10.1 GB **QUANTUM FIREBALL** HDD
16 MB STB VELOCITY 4400 TNT TV-OUT
15" 0.28 HYUNDAI 5870 OSD MONITOR
FLOPPY + ATX CASE
PS/2 MOUSE + PS/2 KLAVYE
48X CREATIVE INFRA/PHILIPS CDROM
CREATIVE **SOUND BLASTER LIVE V.**
56K PCI V.90 U.S.Robotics MODEM

INTEL® CELERON™	333	959.-
INTEL® CELERON™	366	969.-
INTEL® CELERON™	400	999.-
INTEL® PENTIUM® II	350	1.059.-
INTEL® PENTIUM® II	400	1.109.-
INTEL® PENTIUM® III	450	1.179.-
INTEL® PENTIUM® III	500	1.423.-
INTEL® PENTIUM® III	550	1.718.-

MCS HIGH-END

GIGA-BYTE BX2000 DUAL BIOS
128 MB PC100 MHZ S-DIMM RAM
13.2 GB WESTERN DIGITAL HDD.
32 MB ASUS V3800 TNT2 TV/V IN-OUT
17" 0.27 HYUNDAI OSD MONITOR
FLOPPY + ATX **KN 820** BLUE CASE
PS/2 MOUSE + PS/2 QTR .KLAVYE
6 X PIONEER DVD ROM
CREATIVE **SOUND BLASTER LIVE V.**

INTEL® CELERON™	333	1.327.-
INTEL® CELERON™	366	1.337.-
INTEL® CELERON™	400	1.368.-
INTEL® PENTIUM® II	350	1.427.-
INTEL® PENTIUM® II	400	1.489.-
INTEL® PENTIUM® III	450	1.566.-
INTEL® PENTIUM® III	500	1.796.-
INTEL® PENTIUM® III	550	2.111.-

YENİ SHOWROOM'umuz HİZMETE GİRMİŞTİR.





* Fiyatlara KDV dahil değildir. Ürünler en az 1 yıl garantilidir.
* Fiyatlar, USD ve nakit ödeme esas alınarak hazırlanmıştır.
* Kampanya süresi stoklarımızla sınırlıdır. Tüm marka ve logolar sahiplerine aittir.
* Tipografik hatalardan firmamız sorumlu değildir.
* Güncelleşmiş fiyatları internet sitemizden öğrenebilirsiniz.
* Intel Inside Logo' su ve Pentium Intel Corporation' ın tescilli ticari markasıdır.
* Sistemlerimize işletim sistemi dahil değildir. WINDOWS'98 92$+KDV' dir.

İŞ BANKASI - Rıhtım Kadıköy Şubesi	($ 3240462) (TL 3102363)
YAPI KREDİ BANKASI - Çarşı Kadıköy Şubesi	($ 3001635-2) (TL 1018417-6)
GARANTİ BANKASI - Kadıköy Şubesi	($ 9010797) (TL 6202087)
KUVEYT TÜRK - Kadıköy Şubesi	($ 400770) (TL 400770)
PAMUKBANK - Çarşı Kadıköy Şubesi	($ 53000082) (TL 10211052)

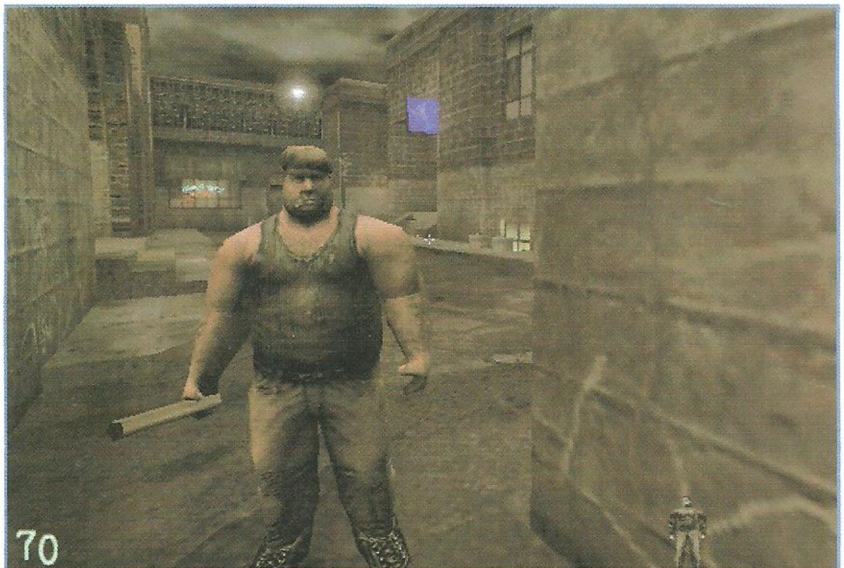
Kingpin: Life of Crime

YÜKLEME \KINGPIN\KPDEMO.EXE
TEKNİK DESTEK (714) 553-6678

TÜRÜ	: Aksiyon
ÜRETİCİ FİRMA	: Interplay Productions
GEREKENLER	: Win 95; Pentium 200; 32MB RAM; 198MB hard disk alanı; OpenGL 3D hızlandırıcı

Dayanıklı olduğunuzu mu düşünüyorsunuz? Sokaklardaki yaşamın kendine özgü diline uyum sağlayabilir misiniz? Kadın satıcılarına, fahişelere, çatlak uyuşturucu bağımlılarına ve sokak çetelerine alışık mısınız? Ve eğer akıllı davranmazsanız ensenize inecek bir demir borunun çatırtısını duymaya hazır mısınız? Hey, hani bir gangster olmak istiyordunuz?

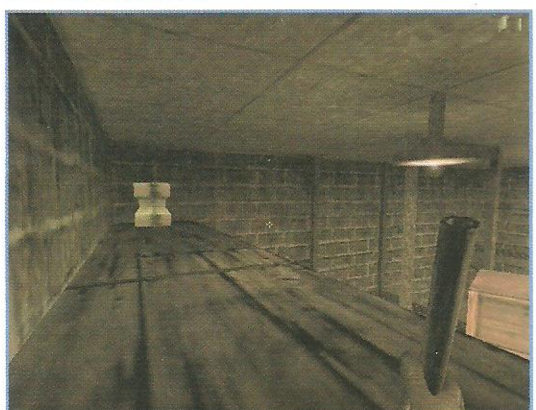
Kingpin'in gerçeküstü sokak savaşlarını konu alan hikayesi son derece acımasız. Oyun başlar başlamaz kendinizi bir kavganın kurbanı olarak buluyorsunuz. Kalkın, silkelenin ve façanızı bozan adamları aramaya başlayın. Çevrenizdeki şeyleri nasıl kullanacağınızı ve yolunuza çıkan serserileri nasıl pataklayacağınıza dair birkaç ipucu almak için kontrol kutusuna bir göz atın. Her şeye rağmen bir ceset torbasına girmek istemiyorsanız bilmeniz gereken önemli bazı şeyler olduğunu aklınızdan çıkarmayın.



Eğer sıkılıp kovmayacaksanız, bu tip herifleri tutup peşinizde dolaştırabilir ve pis işlerinizi onlara yaptırabilirsiniz.



Köşe başındaki kadını dinlerseniz, tetikteki parmağı sürekli kaşınan bu herifleri nasıl atlatabileceğinizi öğrenebilirsiniz.



Rafın üzerine uzanıp şu zımbırtıyı almayı unutmayın. Bu, rehin dükkanından beleş bir tabanca elde etmeniz anlamına geliyor.

Öncelikle bu oyun Quake değil. Yani hareket eden her şeye ateş etmek ya da saldırmak zorunda değilsiniz. Mecbur kalmadıkça silahınızı çekmezseniz gereksiz sorunlardan kaçınabilirsiniz. Bunun için G tuşuna basmanız yeterli. Ortalıkta elinizde silahla dolaşırsanız tek bir söz edemeden serserilerin saldırısına uğrarsınız. İkincisi canınıza kast etmeyen herkesle konuşmalısınız. Konuşmayı başlatmanın iki yolu var: Arkadaşça ya da aşağılayarak. İyi adam olarak yaklaşmak için Y'ye, sorun çıkarmak (ya da gözdağı vermek) içinse X'e basın. Sokaklardaki sıradan insanların neler söylediğine dikkat edin, bu sözler sizin hayatınızı kurtarabilir.

Size sataşmaya kalkan adamların ya da kadınların cesetleri soyarak biraz para toplayabilirsiniz. Yapmanız gereken, C tuşuna basarak cesedin üstüne eğilmek ve F tuşuyla üzerlerini aramak. F tuşunu kapıları açmak ve düğmelere basmak için de kullanacaksınız. Yeterince mangır toplayınca yeni silahlar almak, elinizdeki silahları değiş-tokuş etmek ya da kendinizi iyileştirmek için rehin dükkanının sahibine gidebilirsiniz.

Ara sıra sizin hesabınıza çalışacak haydutlarla da bir araya geleceksiniz. Size fiyatlarının ne olduğunu söyleyecekler ve siz de Y tuşuna basarak tekliflerini kabul edip size katılmalarını sağlayacaksınız. Sizin için çalışan adamlarınıza emirler de vereceksiniz. Sizi takip etmeleri için Y tuşuna, oldukları yerde kalmalarını söylemek için X'e basın. Bu adamlardan birinin bir hedefe saldırması için hedef işaretinizi kötü emellerinize alet edeceğiniz kötü adama odaklayın, Q'ya basın, ardından adamı marizlemesini istediğiniz haydutunuzu seçin ve F'e basın.

Ortalıkta kanınızı akıtmaya meraklı bazı pis insanlar olacak, soğukkanlı olun. Eğer yeterince iyiyseniz belki demonun sonuna kadar hayatta kalmayı başarırsınız; ama değilseniz sıradan bir sokak meftası olursunuz.

KONTROL TUŞLARI

İleri Git	↑
Geri Git	↓
Sola Dön	←
Sağa Dön	→
Ateş	MOUSE'DA SOL TIK
Gizlen	Shift
Çömel	C
Zıpla	A
Nesneyi Kullan	Enter
Aktif Hale Getir	F
Silahı Gizle	G
Silahı Doldur	R
Olumlu/Takip ET	Y
Nötr/Saldır	Q
Olumsuz/Bekle	X

UYARI

***Kingpin*, ucuz sokak argosu ve bir dolu kanlı sahne içeriyor. Yani kesinlikle çocuklara uygun değil, sonra uyarmadı demeyin.**



"Babam harçlığımı artık İlk Kart'ıma yatırıyor."
İlk Kart geldi, harçlık pazarlığı bitti.
oğlumun harçlığı artık İlk Kart'ta...
Kendi kartıyla para çekebilecek,
istediği yerden alışveriş yapabilecek.
İlk Kart bir ATM kartı... İlk Kart'la Ege 24'lerden ve tüm "Ortak Nokta" amblemli ATM'lerden para çekiliyor... Visa Electron amblemi olan tüm mağazalardan alışveriş yapılıyor... Aileler düzenli ödeme talimatıyla kendi hesaplarından harçlıkları direkt olarak İlk Kart'a aktarıyor... Gençler bu kartla kendi bütçelerini kendileri ayarlıyor... İlk Kart'a anne ya da babasıyla Egebank'a gelen tüm gençler kolayca sahip oluyor...
Oğlunuzun memnuniyeti bizim için 1.sırada...
12-17 yaş arası için fotoğraflı ATM kartı İlk Kart, sadece Egebank'ta...
Size en yakın şubemiz için İlk Kart Müşteri Hizmetleri'ni arayınız.
Tel:(212) 288 52 62
EGEBANK
Müşterilerimizin memnuniyeti bizim için 1. sırada.
Bu sözümüzü adımızın yanındaki ①'le mühürlüyoruz.

MechWarrior 3

YÜKLEME	\MW3DEMO\MW3DEMO.EXE
TEKNİK DESTEK	(410) 568-2377
TÜRÜ	: Aksiyon
ÜRETİCİ FİRMA	: MicroProse
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 166; 32MB RAM; 86MB hard disk alanı; DirectX

Mekanize kombat teknolojik gelişme açısından yeni bir zirveye ulaştı. Belki bu büyük bir laf olabilir; ama son MechWarrior 3 oyunu için iyi bir tanımlama. Demo, aksiyonu tadabilmeniz için sizi dev bir robotun kokpitine oturtuyor. Her oynayışınızda farklı bir alanda farklı düşmanlarla savaşıyor olacaksınız; ama aksiyon daima sıcak ve sert kalacak.

MechWarrior 3, karmaşık fonksiyonlarının kontrolü için hem mouse hem de klavyeyi kullanıyor. Yani işe başlamadan önce yandaki listeyi kontrol etmeyi, oyunda ise bunları dikkatli kullanmayı unutmayın.

Demo tam oyundan tek bir görev oynamanıza izin veriyor. Kendinizi gittikçe güçlenen düşman dalgalarına karşı savaşırken bulacaksınız. Ana menüden Instant Action'ı seçtikten sonra birkaç seçeneğe sahipsiniz. Kullanacağınız Mech'i ve dört taneye kadar sizinle birlikte düşmana karşı savaşacak wingman'lerinizi seçebilirsiniz. Seçebileceğiniz Mech'ler, Madcat, Bushwacker ya da Orion. Bunlar kendi avantaj ve dezavantajlarına sahip. Farklı silah yüklemelerine de sahipler. Yani kesin olarak savaş alanında taşımak istediğiniz silahlarla savaşabilirsiniz.

Çarpışma başladığında yapmak isteyeceğiniz ilk şey en yakınınızdaki düşmana kitlenmek olacak. Bunun için E'ye basın. Ardından ENTER'a basarak füzelerinizi seçin. Düşman size yaklaşmadan füzelerinizi birkaç kez ateşleyin. Ardından hemen iyi bir kısa menzilli silah çıkararak füzelerinizin başladığı işi tamamlayın. Düşmanlarınız size çok hızlı yaklaşacak. Sürekli hareket etmeyi unutmayın; çünkü en çok hasar aldığınız anlar sabit durduğunuz zamanlar olacak.

Ilk iki düşmanınızı temizledikten sonra yeni bir dalgaya hazır olun. MechWarrior 3'ün tam versiyonu tek görevlere ek olarak hikaye ortaya çıktıkça gitgide zorlaşan bir görev serisinin oluşturduğu senaryo modunu da içerecek. Eşi dostu parçalamanın zevkine varabilmeniz için oyunda bir de multi-player modu olacak.



Her görevden sonra istatistiklerinizi inceleyerek ne kadar iyi olduğunuzu görebilirsiniz.

ÖNEMLİ!

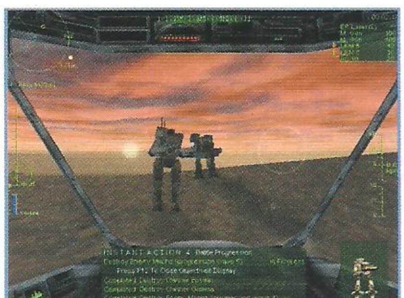
Bu günlerde hangi oyun bug'sız ki? *CD*'miz baskıya gittikten sonra MicroProse bizi *MechWarrior 3*'ün çıkarabileceği bir sorun konusunda uyardı. Eğer demoyu kurulum programının atadığı standart dizin yerine başka bir dizine kurarsanız ve ardından programı kaldırmaya çalışırsanız hard diskiniz zarar görebilir. Mutlaka kurulum programının verdiğinin dışında bir dizine kurmak zorundaysanız veya zaten farklı bir dizine kurduysanız *http://gigex1.com/M0055200001/mech3patch.exe* adresindeki patch'i çekerek problemi çözebilirsiniz; ama en iyisi demoyu sadece standart dizinine kurmak. Böylece kaldırmak istediğinizde sorunla karşılaşmazsınız.



Çarpışma kızıştığında sağ mouse tuşuyla seçili hedefe zoom yapmayı oldukça kullanışlı bulacaksınız. Böylece onları çok daha kolay temizleyebilirsiniz.

KONTROL TUŞLARI

İleri	↑
Geri	↓
Sola Dön	←
Sağa Dön	→
Gövdeyi Yukarı Kaldır	–
Gövdeyi Aşağı Çek	+
Gövdeyi Sola Döndür	<
Gövdeyi Sağa Döndür	>
İleri/Geri	Backspace
Silahı Ateşle	Spacebar
Silahı Değiştir	Enter
Bir Sonraki Silaha Geç	Ctrl + [
Sürekli/Tek/Grup Ateşi	\
Otomatik Shutdown'ı Kapa	O
Shotdown/Açma	S
Basınçlı Soğutma Sistemi	F
Düştükten Sonra Kalk	G
Eğil/Doğrul	C
Gövdeyi Bacaklara Hizala	I
Namlunun Ucundaki Hedefi Seç	Q
Diğer Düşmanı Seç	E
En Yakın Düşmanı Seç	Ctrl + E
Sürat 0-100	1 – 0
Zıplama Jetleri	J
Durdur/Menü	esc



Yardıma ihtiyacınız olursa arkanızı kollaması için bir iki wingman atayın.



- **QDI** BX/ZX Anakart
- **15 inch Hyundai** Monitör
- **Creative** 48XCD Rom
- **Creative** Awe 64 Ses Kartı
- **Apache** Fax Modem 56 KV 90
- **Eastern** Ses Sistemleri
- **Aver Media** TV+Radyo Kartı
- **Microsoft** Mouse
- **...ve en iyi KRN satış sonrası servis desteği**





Her keseye uygun koşullara göre ayarlanmış taksitlerle şimdi herkes KRN sahibi olacak. Üstelik Dünya'nın en prestijli bilgisayar komponentleriyle multimedia ortamında zevkli bir çalışma ortamı bulacaksınız; Haydi siz de bir KRN alarak hem nitelikli bir bilgisayara hem de KRN' de standart olan satış sonrası avantajına sahip olun.

ÇOKTANDIR **2000** UYUMLU

KRN MIRACLE MULTIMEDYA 56$'dan başlayan taksitlerle

Intel Pentium II® 350 / 400 & Intel Pentium III®450 / 500 / 550 MHz İşlemci • Intel® BX / ZX 100 MHz Mainboard • 15" Monitör • 8 AGP Intel® 740 Ekran Kartı • 64 MB 100 MHz SDRAM, • 4.3 GB Harddisk • 1.44MB 3.5 FDD • CREATIVE AWE 64 PCI Ses kartı, CREATIVE 48X infra CD Rom, • ATX Kasa, • Windows 98 Türkçe Q Klavye • Microsoft Mouse + Pad • Ekran filtresi • Toz Örtüsü • Windows 98 Türkçe İşletim sistemi

KRN ELEGANT SUPER MULTIMEDIA 57$'dan başlayan taksitlerle

Intel® Celeron™ 333 / 366 / 400 / 433 / 466 MHz İşlemci & Intel® Pentium® II İşlemci 350 / 400 MHz & Intel® Pentium® III İşlemci 450 / 500 / 550 MHz • Intel® BX / ZX 100 MHz Mainboard • 15"Monitör • 8 MB Intel® 740 AGP Ekran Kartı • 64 MB 100 MHz SDRAM • 6.4 GB Harddisk • Creative® AWE 64 PCI Ses Kartı • Creative® 48X infra CD Rom • 1.44MB 3.5" FDD • ATX KASA • Q Türkçe Multimedia İnternet Klavye • Microsoft Mouse • Windows 98 Türkçe İşletim sistemi • SS414A Subwoofer'li ses sistemi • Mouse Pad • Ekran filtresi • Toz Örtüsü • CD Kızağı

KRN ELEGANT FULL MULTIMEDIA 69$'dan başlayan taksitlerle

Intel® Celeron™ 333 / 366 / 400 / 433 / 466 MHz İşlemci & Intel® Pentium® II İşlemci 350 / 400 MHz & Intel® Pentium® III İşlemci 450 / 500 / 550 MHz • Intel® BX / ZX 100 MHz Mainboard • 15"Monitör • 8 MB Intel® 740 AGP Ekran Kartı • 128 MB 100 MHz SDRAM • 6.4 GB Harddisk • Aver Media TV+Radyo kartı • Creative® AWE 64 PCI Ses Kartı • Creative® 48X infra CD Rom • APACHI 56K V.90 Fax Modem • 1.44MB 3.5" FDD • ATX KASA • Q Türkçe Multimedia İnternet Klavye • Microsoft Mouse • Windows 98 Türkçe İşletim sistemi • AX5107-AX5108 Subwoofer'li ses sistemi • Mouse Pad • Ekran filtresi • Toz Örtüsü • CD Kızağı

Peşinatsız eşit taksitli sistem		4 AY TAKSİT USD		6 AY TAKSİT USD		8 AY TAKSİT USD		12 AY TAKSİT USD		18 AY TAKSİT USD		24 AY TAKSİT USD	
Ürün	Peşin Fiyatı	Peşinat	Taksit	Peşinat	Taksit	Peşinat	Taksit	Peşinat	Taksit	Peşinat	Taksit	Peşinat	Taksit
KRN Elegant Super Intel Celeron 366 MHz	1119 $	337 $	337X3	232 $	232X5	178 $	178X7	126 $	126X11	90 $	90X17	76 $	76X23
KRN Elegant Super Intel Celeron 400 MHz	1166 $	351 $	351X3	241 $	241X5	186 $	186X7	131 $	131X11	94 $	94X17	80 $	80X23
KRN Elegant Super Intel Pentium III 450 MHz	1409 $	424 $	424X3	291 $	291X5	224 $	224X7	158 $	158X11	114 $	114X17	96 $	96X23
KRN Elegant Full Intel Celeron 366 MHz	1416 $	426 $	426X3	292 $	292X5	225 $	225X7	159 $	159X11	114 $	114X17	97 $	97X23
KRN Elegant Full Intel Pentium II 350 MHz	1546 $	464 $	464X3	319 $	319X5	245 $	245X7	173 $	173X11	125 $	125X17	106 $	106X23
KRN Elegant Full Intel Pentium III 450 MHz	1706 $	512 $	512X3	351 $	351X5	270 $	270X7	191 $	191X11	137 $	137X17	116 $	116X23

KAMPANYA İLETİŞİM HATTI
0216 415 79 79 / 0212 288 14 26
www.sentim.com.tr

SENTİM

ACİL TEKNİK SERVİS · KRN TÜM SİSTEMLERDE 2 YIL GARANTİ · TSEK · ISO 9001 · Microsoft Windows98 · intel inside pentium III

KRN
ART OF TECHNOLOGY

SENTİM BİLGİSAYAR TEKNOLOJİ İLETİŞİM SAN. ve TİC. LTD. ŞTİ. Samandıra Yolu 2. Bölge 7. Esenşehir Kürkçüler Caddesi Yukarı Dudullu 81260 İstanbul Tel: 0216 415 79 79 (Pbx) • 466 08 50 (3 Hat)
Faks: 0216 420 56 32 **SENTİM Mecidiyeköy** Tel: 0212. 288 14 26 • **ANKARA ANA DAĞITICI** *Puma* Tel: 0312 353 5150 • **İSTANBUL BAYİLERİ/Büyükçekmece** *Rema Bilgisayar* Tel: 0212 882 11 89, **Cihangir** *Deniz Computer* Tel: 0212 245 36 86, **Şirinevler** *Fatih Bilgisayar* Tel: 0212 654 44 15-16, **Fatih** *TDAV Bilgisayar &Yayıncılık* Tel: 0212 635 62 05-06/ 0526 99 46, **Fındıklı** *PronetBilgisayar* Tel: 0212 249 27 14/38, **Güneşli** *LASER* Tel: 0212 630 33 33, **Kadıköy** *Penta Bilg* Tel: 0216 330 71 34, **Kozyatağı** *Tayf Bilg* Tel: 0216 359 93 17, **Levent** *İsomak Ltd. Şti.*Tel: 0212 268 56 87, **Mecidiyeköy** *Çözüm Bilgisayar* Tel: 0212 211 98 84-85, **Pangaltı** *Ataman Bilgisayar* Tel: 0212 241 51 21/240 34 57, **Unkapanı** *Candan Bilgisayar* Tel: 0212 512 33 24 / 512 92 90, **Üsküdar** *Aydeniz* Tel: 0216 310 72 38, **Zeytinburnu** *TST Bilg* Tel: 0212 558 12 54 • **ANADOLU BAYİLERİ/Afyon** *Afbim* Tel: 0272 214 10 32 • **Amasya / Merzifon** *Ekol Mimarlık* Tel: 0358 513 46 21 • **Ankara Emek** *Tekdoğuş* Tel: 0312 212 07 24 • **Sincan** *Hazan* Tel: 0312 271 84 85 • **Antalya** *İsel* Tel: 0242 248 34 28 • **Aydın** *Gonca* Tel: 0256 213 55 56 • **Balıkesir** *Çağbil* Tel: 0266 241 35 26 • **Gönen** *Kariyer Bilgisayar* Tel:0266 762 70 28/ 762 91 16 • **Bandırma** *AGM Kural Bilgisayar* Tel: 0266 714 61 60 • **Bartın** *Barbim*Tel: 0378 227 67 03 • **Bodrum** *Erbim* Tel: 0252 316 88 57 • **Bolu** *Akademi*Tel: 0374 21510 04 • **Burdur** *Burbem* Tel: 0248 233 41 70 • **Bursa** *Data* Tel: 0224 271 39 60-61-62-63 • *Gözde* Tel: 0224 271 15 79-271 67 27 • **Bodrum** *Erbim* Tel: 0252 316 88 57 • **Çanakkale/Gelibolu** *Profesyonel* Tel: 0286 566 41 80 • **Çorum** *Alpdata* Tel: 0364 225 27 26 • **Denizli** *Active* Tel: 0258 263 16 85 • **Diyarbakır** *Orjin* Tel: 0412 223 47 18 • **Elazığ** *Biltem* Tel: 0424 212 88 78 • **Erzurum** *Ernema* Tel: 0442 235 11 58 • **Eskişehir** *Öncü* Tel: 0222 233 53 52, *Star Bilg.* Tel: 0222 226 61 73 • **Hatay** *Birecik* Tel: 0326 212 38 99 • **İskenderun** *Biltek* Tel: 0326 613 98 09 • • **İzmir/Alsancak** *Asaş Bilgi İşlem A.Ş.* Tel: 0232 422 18 66/463 37 94, *Munlak* Tel: 0232 464 28 72/464 36 91 • **Bornova** *Fabim* Tel: 0232 342 34 34/532 623 44 22 • **Karşıyaka** *ELK-BİL Cihaz Mak. Don. Yaz. Ltd.* Tel: 0232 368 36 68 • **Karşıyaka** *Saybim* Tel: 0232 364 37 80/0532 622 81 47 • **İzmit** *Atak Bilgisayar* Tel: 0262 323 18 37 • **Gebze** *Savbim* Tel: 0262 643 82 72 • **K. Maraş** *Nötron Bilgisayar* Tel: 0344 225 39 50 • **Kastamonu** *SMS* Tel: 0366 214 92 43 • **Kayseri** *Proton* Tel: 0352 222 74 33 • **Karabük** *Sistem* 0370 413 08 82 • **Kars** *Sema İletişim* Tel: 0474 212 01 60 • **Kırıkkale** *Mavi* Tel: 0318 225 25 07 • **Kırklareli** *Defne Bilgisayar*Tel: 0288 212 03 14 • **Kırşehir** *Alfa* 0386 213 91 03 • **Konya** *Atlas* Tel: 0332 352 19 57 • **Kütahya** *Merve Bilg* Tel: 0274 223 27 72, *Bilçag* Tel: 0274 216 88 34 • **Manisa** *Venüs* Tel: 0236 238 10 58 • **Mardin/ Nusaybin** *Nukom* Tel: 0482 415 83 83 • **Marmaris** *Alesta* Tel: 0252 0252 413 36 33 • **Mersin** *Sıla* Tel: 0324 238 45 83 • **Muğla** *Beta* Tel: 0252 214 69 33 • **Nevşehir** *Alfa* Tel: 0384 213 34 37 • **Ordu** *Probil* Tel: 0452 223 3195 • **Rize** *Varol* Tel: 0464 214 2863 • **Sivas** *Özsoft* Tel: 0346 225 29 47 • **Ş.Urfa** *Geka* Tel: 0414 313 10 62 • **Tekirdağ/Çerkezköy** *Bilcom Bilgisayar* Tel: 0282 726 35 95 • **Çorlu** *Tekkom* Tel: 0282 652 78 04-4 hat • **Uşak** *Process Bilgisayar* Tel: 0276 227 08 06 • **Yalova** *Soylu Bilgisayar* Tel: 0226 811 37 59 • **Yozgat** *Yıldız* Tel: 0354 212 15 59 • **Zonguldak** *Arslan* Tel: 0372 253 64 34, *Bilmer* Tel: 0372 253 51 84

MEDİAK

SENTİM, KURALKAN ŞİRKETLER GRUBU KURULUŞUDUR

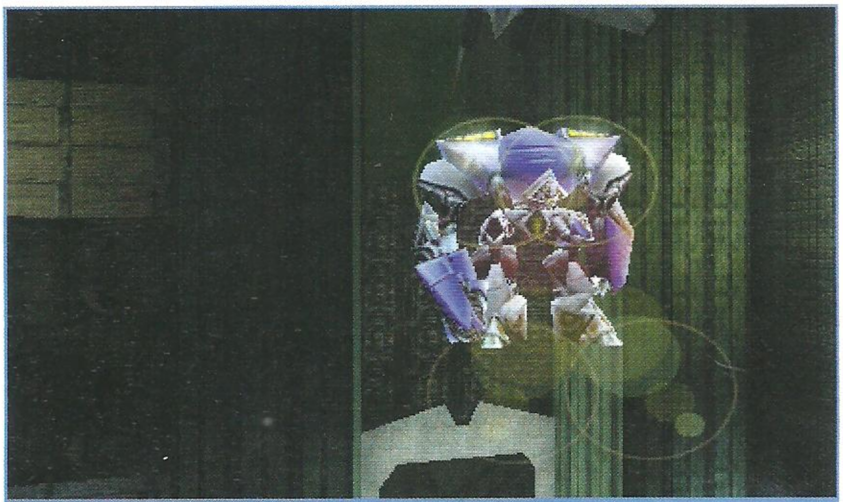
Slave Zero

YÜKLEME \SZDEMO\RUNME.EXE
TEKNİK DESTEK (408) 296-8400

TÜRÜ	: Aksiyon
ÜRETİCİ FİRMA	: Accolade
GEREKENLER	: Win 95; Pentium II 266; 24MB RAM; 80MB hard disk alanı; DirectX; 3D hızlandırıcı

Rüyalarınızda kendinizi geleceğin kalabalık bir şehrinde arabaları ezerek, sıradan insanların üstüne basarak, ortalığı birbirine katarak paldır küldür yürüyen dev bir robot olarak görenlerden misiniz? Artık bu rüyayı Accolade'in yeni aksiyon oyununda Slave Zero adındaki dev ve güçlü silahlarla donanmış bir robotu kullanarak gerçek yapabilirsiniz. Demo ortalıkta gezinip milleti ezebileceğiniz, her şeyi patlatabileceğiniz ve hoşunuza gidecek tek bir görev içeriyor.

Oyuna başladığınızda görev bilginizi alacaksınız. Hedeflerinizin yerlerini belirleyin ve onları yok edin. İşte bu kadar basit, tabii düşmanlarınız sizi arkadan vurmazsa. Demo, oyunun ilk alpha versiyonlarından birine dayanıyor. Bu yüzden kötü adamlar konusunda çok kaygılanmanıza gerek yok, henüz yapay zeka yeterince geliştirilmiş değil; ama başınızı belaya sokarsanız da düşmanlarınızı alt etmenize yardımı olacak birkaç iyi silah bulacaksınız.



Bu büyük ve vahşi pisliği yok etmek için yetenek ve hızdan başka şeylere de ihtiyacınız var.

Slave Zero'yu kontrol etmek tereyağından kıl çekmek gibi: Dönmek için mouse'u, ileri yürümek için A'yı ve geri gitmek için Z tuşunu kullanacaksınız. Sola adım atmak ya da sola kaymak için sol Shift tuşuna, sağa kaymak içinse sağ Shift tuşuna basın. Zıplamak için S'yi, çömelmek için V'yi, nesne toplamak için (araba, insan gibi) Control tuşunu kullanın. Elinizdeki silahı ateşlemek için mouse'un sol tuşuna basın. Omuzunuzdaki silahı ise (mesela roketatar) mouse'un sağ tuşuna basarak kullanabilirsiniz. Bunlar temel kontroller, diğerlerini de öğrenmek istiyorsanız ana menüden Controls'e tıklamanız yeterli.

Demoda oynayabileceğiniz bir görev var; ama tam versiyonda daha fazlasını bulacaksınız. Ayrıca multi-player modu sayesinde arkadaşlarınıza da hadlerini bildirebilirsiniz.

Aliens versus Predator: Alien Demo

YÜKLEME \AVPDEMO\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK *www.foxinteractive.com*

TÜRÜ	: Aksiyon
ÜRETİCİ FİRMA	: Fox Interactive
GEREKENLER	: Win95; P200 MMX; 32MB RAM; 64MB hard disk alanı; DirectX; 3D hızlandırıcı

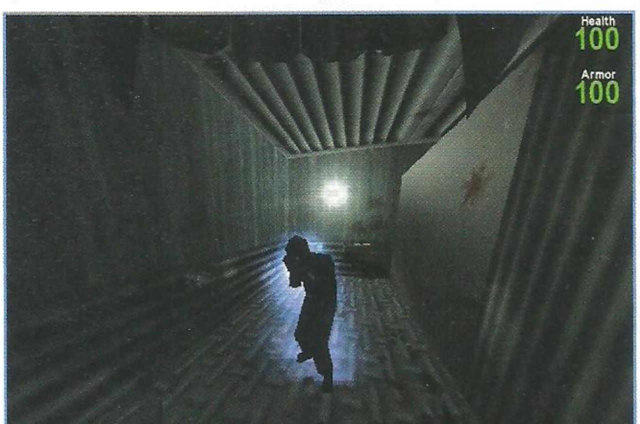
Predator olarak insanları ve yaratıkları avladınız, Marine olarak her iki yaratık ırkına karşı da hayatınızı savundunuz. Şimdi ise bilim kurgunun en hızlı, en çevik canlısı olarak bilinen Alien olarak ortalığı kasıp kavurmanın zamanı geldi.

Bu demoda, tam oyundan tek bir görevde şansınızı deneyeceksiniz. Alien'ın hızlı ve ölümcül olduğuna bakarak bu kez işinizin kolay olduğunu sanmayın. Hızlı olabilirsiniz; ama ölüm saçacak kadar güçlü değilsiniz. Ayrıca yaratıklar silah taşıyabilen bir tür değiller. Bu yüzden diğerlerinin işini bitirmek için yanlarına sokulmak zorundasınız. Kontroller gayet basit; ileri, geri ya da yanlara gitmek için yön tuşlarını, dönmek içinse mouse'u kullanın. Pençelerinizi geçirmek için mouse'un sol tuşuna basın, kuyruğunuzla vurmak için de sağ tuşa. Alien filmlerinde de olduğu gibi dik yüzeylere tırmanmak gibi eşsiz bir yeteneğiniz var. Control tuşunu basılı tutarak duvara ya da tavana tırmanabilirsiniz.



Bir insan niye tuvalete molotof kokteyliyle girer? Bunu asla anlayamayacağız.

Demodaki göreviniz, tesisatı devre dışı bırakmak. Bu pek kolay olmayacak, özellikle de başa çıkmanız gereken otomatik taretler olduğu düşünülürse. Hızlı çalışın ve geride kimse bırakmayın. Yaratıkların, eğer kullanmayı başarabilirseniz başka bir özel yeteneği daha var: Bir adama yeterince yaklaşın ve görüş açınızı kafası merkeze gelecek şekilde ayarlayın. Ekranın üstünde ve altında sivri yaratık dişleriniz belirecek. O anda mouse'un sol tuşuna basın ve zavallı adamın kafasını uçurun. Bu aynı zamanda size bir süre için sağlık puanı ekleyecek. Aynı şeyi cesetlere de yapabilirsiniz. Ancak bundan alacağınız sağlık o kadar fazla değil. Kim insanları öldürmek kötü bir şeydir demişti?



Mmm... Yemek vakti. Lezzetli, dengeli, bol enerjili ve sağlıklı bir besin için bu adamcağızın kafasını ısırın. Power Bar'dan daha iyi değil mi?



GAME BEAST

- 480 watt
- Subwoofer Built into Main Speaker
- Advanced 3D Surround technology
- 3" Woofer, 3" Midrange/High Frequency Drives
- Dual Headphone Jacks
- 80-20,000Hz Frequency Response
- Main Volume, Bas Boots & Power controls
- 3D on/off Button

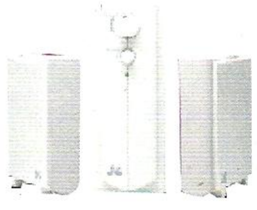
Bu ses sizi ÇILDIRTACAK!



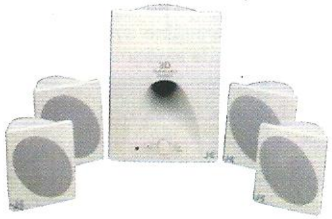
JS-100
240 Watt PMPO 3D Speaker



JS-300
500 Watt PMPO 3D Equaliserli Sistem



J-6901
420 Watt monitore monte Subwoofer Sistem



J-7906
630 Watt PMPO
Inferno 3D Max 4.1 Kanal Surround s'stem

MULTIMEDYA

TURKIYE GENEL DISTRIBUTORU

MULTIMEDYA BILGISAYAR

Mecidiyeköy: (0212) 212 98 50 (PBX) **Bakı rköy:** (0212) 572 16 24

www.multimedya.com / e-mail: marketing@multimedya.com / technic@multimedya.com

SATIŞ NOKTALARIMIZ

CARREFOUR SA | CONTINENT | MEGAVİ ZYON | METRO | OFFICE 1 | REAL

RollerCoaster Tycoon

YÜKLEME	\RCTYCOON\RCTYCOON.EXE
TECH SUPPORT	(410) 568-2377
TÜRÜ	: Strateji
ÜRETİCİ FİRMA	: Hasbro Interactive
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 90; 16MB RAM; 55MB hard disk alanı; DirectX

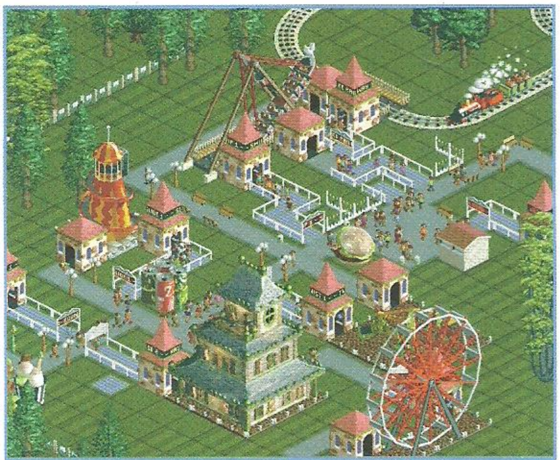
Bir lunaparkın yönetimini alın ve kendi turlarınızı oluşturun. Raidroad Tycoon ve Theme Park geleneğindeki bu Radar simulasyonu oyun, rüyalarınızın lunaparkını yaratmanızı sağlayacak. Başlamak için bir senaryo seçmeniz yeterli (üç seçeneğiniz var) ve inşaata başlayın.



Rüyalarınızın parkını kurun. Ama su kızaklarına dikkat edin, bazen can sıkıcı olabiliyorlar.

Oyunu oynamak gayet basit: İşiniz, seçip tıklamak. İkonların çoğunun açıklaması kendinde var zaten. Daha fazla bilgiye ihtiyaç duyarsanız kursörü bir ikonun üzerine getirin ve birkaç saniye bekleyin. Böylece kısa bir tanım belirecek. Demo'nun ortalama 25 dakikalık oynanım süresi var. Bu süre bir park yaratmanız için yeterli; ayrıca eğitim bölümü de faydalı, buradan bir lunapark işletirken yapmanız ve yapmamanız gerekenleri öğrenebilirsiniz.

Yeni bir ray hattı ya da etkinlik yerleştirmek için listeden istediğinizi seçin ve bunu haritanın istediğiniz yerine koyun. Yapının oturduğu alanın yönünü Rotate ikonuna tıklayarak değiştirebilirsiniz. İlerleme yönünüzde ağaç gibi engelleyici şeyler varsa bunları yıkmak için üzerlerine sağ tık yapmanız yeterli. Ayrıca yol giriş çıkışlarına dikkat etmelisiniz. Her ikisinin önü de açık olmalı yoksa çocuklar girip çıkarken zorlanabilir. Ayrıca yapılarınıza yol kurmayı unutmayın. Basit yaya yolları, tüneller ve köprüler yapabilirsiniz.



İlla radar yapmak zorunda değilsiniz. Lunapark deyince aklınıza gelen tüm yapıları kurabilirsiniz.

West Front

YÜKLEME	\WESTDEMO\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK	*www.talonsoft.com /tech_support*
TÜRÜ	: Strateji
ÜRETİCİ FİRMA	: Talonsoft
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 90; 16 MB RAM; 80MB hard disk alanı; DirectX.

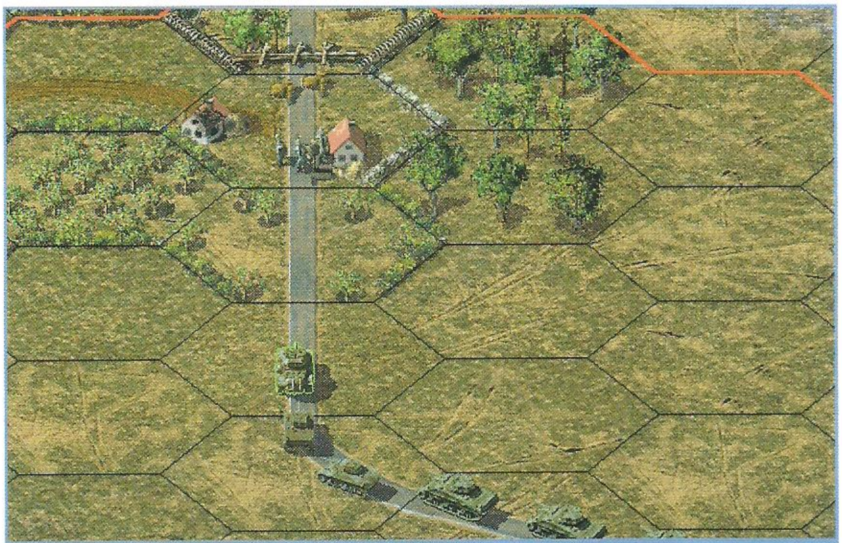
TalonSoft tarihi çarpışmaları yeniden canlandırmasıyla meşhurdur. Bu İkinci Dünya Savaşı oyunu da diğerleri gibi gerçeğine uygun ve Batı Avrupa cephesinde savaşmanızı sağlıyor.



Demoda Normandiya çıkartması büyük olmasa da bir çıkartmayı yönetme şansına sahipsiniz.

Demo oyunu 7 turn oynamanıza izin veriyor. isteğinize göre başka bir oyuncuya ya da bilgisayara karşı oynayabilirsiniz. Ayrıca bilgisayarın tek başına oynamasını sağlayarak izlediği stratejiyi takip edebilirsiniz. WestFront çok karmaşık bir oyun, özellikle de savaş oyunlarında yeniyseniz. Dolayısıyla oynamadan önce README.TXT dosyasını dikkatli okuyun.

Hemen oyuna geçmeye ve bazı şeyleri oyun sırasında öğrenmeye karar verdiyseniz bari size birkaç ipucu verelim: Oyun seçeneklerine ve komutlara ulaşmanızı sağlayan menü çubuğunu getirmek için M tuşuna basın. Oyundan çıkmak için X'e basın. Kapsamlı online yardımı da oldukça kullanışlı. Contents menüsü için F1'e basın. Menü için M'ye basar ve buradan Help menüsünü seçerseniz fazladan eklenmiş bazı yardım konuları göreceksiniz. Mesela Parameter Data ve Unit Hand Book aradığınızı bulmanızı sağlayabilir. Başarının sırrı birimleri ve bunları en iyi nasıl kullanabileceğinizi öğrenmekte yatıyor. Ve oyunu öğrenmenin en iyi yolu bol bol pratik.



Tüm bu altıgenler, birimler ve istatistikler bazılarınıza karmaşık görünebilr. Ama gerçek bir savaş oyuncusu için bunlar rüya gibidir.



EPSON *Stylus*, çünkü kalbe giden en hızlı yol gözlerdir...



EPSON *Stylus* Photo & ***Stylus* Color**: 4 veya 6 renkli mürekkep, max.1440x720 dpi çözünürlük, Değişken Büyüklükte Damlacık teknojisi, ekstra büyük formata (1580x1118 mm) hızlı ve kaliteli baskı.

EPSON Stylus yazıcılar, **EPSON** 'un özgün renkli baskı teknolojileri ile her geçen gün, dünya çapında, daha fazla beğeni kazanıyor...

Bu, sadece, **EPSON** yazıcıların her türlü kağıt üzerinde son derece keskin ve milyonlarca renk sağlayan, kaliteli baskıları yüzünden değil; küçük ofis ve ev yaratıcılığına, görsel çalışma yapılan ortamlara, grafik gereksinimleri olan iş alanlarına ve hatta profesyonel renk ayrımcılarına cevap verebilecek şekilde, çok geniş bir ürün yelpazesine sahip olmaları yüzünden de değil.

EPSON *Stylus* yazıcılar, Stylus çıktılarına baktığınız zaman, yüreğinizde hisettikleriniz yüzünden kazanıyor...

RomaR®
Kalite, Hizmet, Güvence.

Merkez: **Tel:** (0212) 252 08 09 (PBX)
Faks: (0212) 252 08 04
İç Anadolu Bölge Müd.: **Tel:** (0312) 467 42 54 (PBX)
Faks: (0312) 427 11 02
Ege Bölge Müd.: **Tel:** (0232) 463 39 74 (PBX)
Faks: (0232) 463 39 75
e - mail: romar@romar.com.tr
Bilgi Hattı: 0800 211 62 73

www.romar.com.tr

ImagEmotion

EPSON®

Sports Car GT

YÜKLEME \SCGTDEMO\SCGTDEMO.EXE
TEKNİK DESTEK (650) 571-7171

TÜRÜ	: Spor
ÜRETİCİ FİRMA	: Electronic Arts
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium; 32MB RAM; 27MB hard disk alanı; DirectX

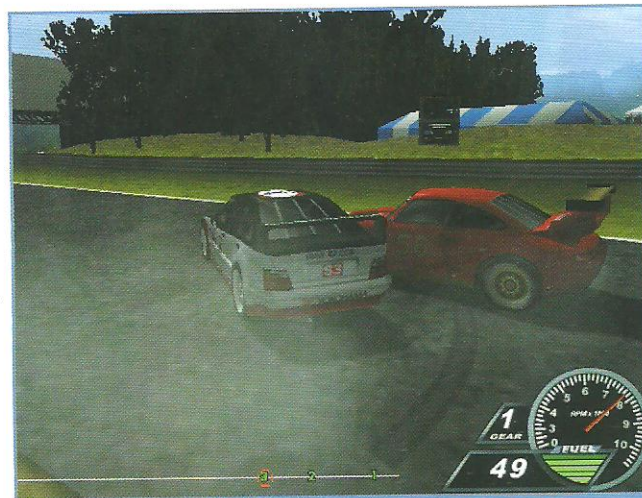
Electronic Arts'ın bu yeni yarış oyununda yine gazı köklüyoruz. Bu normal bir yarış oyunu değil. Bu, GT yani en iyisi. Demoda tek bir pist ve kullanabileceğiniz üç farklı otomobil var.

Kontroller gayet basit. Hızlanmak için yukarı tuşuna, fren için aşağı tuşuna ve direksiyonu kullanmak için de sol ve sağ yön tuşlarına basın. Bunun yanında daha gelişmiş kontroller de var (vites değiştirmek gibi). Bu yüzden daha ayrıntılı bilgi için README.TXT'i okumayı unutmayın. Ayrıca arabanızı sürmeye yardımı olacak şeyler de, mesela Mitsubishi Eclipse'in gerçekten hızlı bir araba olduğunu düşünenlerimiz için otomatik fren var.

Sports Car GT'nin tam versiyonunda 11 pist, etkileyici hava koşulları ve zorlu rakipler var. Ayrıca daha iyi bir yarış için tekerlekleri, motoru ve daha başka bir sürü parçayı değiştirerek arabanızın performansını artıracak ince ayarlar yapabilirsiniz.



Sports Car GT'nin araba içinden görüntüsü ile yarış pistini aşağıdan ve pislik içinde göreceksiniz.



İyi bir manevradan başka hiçbir şey, sizi kazanmaya bir adım daha yaklaştıramaz.

İPUCU

Arcade yarışlarına düşkünseniz, hala bu demoda bulabileceğiniz bir şeyler var. Yarış başlar başlamaz F9 ve F10'a basın. Bu hareket vites ve fren yardımını devreye sokacak. Böylece pistte giderken ayağınızı gazdan çekmeden de en azından yolda kalma şansınız olacak. Artık kimse sizi tutamaz...

Settlers III Multi-player

YÜKLEME \S3DEMO\S3DEMO.EXE
TEKNİK DESTEK (512) 343-1099

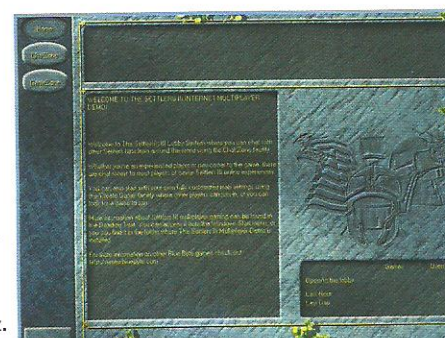
TÜRÜ	: Strateji
ÜRETİCİ FİRMA	: Blue Byte Software
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium; 32MB RAM; 93MB hard disk alanı; DirectX

Settlers III, sizi güçlü bir lidere fazlasıyla ihtiyacı olan küçük insanların yönetimine getiriyor. Bu demoda Blue Byte'ın sağladığı Settlers III Online aracılığıyla kendi Settlers III yeteneklerinizi diğer oyunculara karşı deneme fırsatı bulacaksınız.

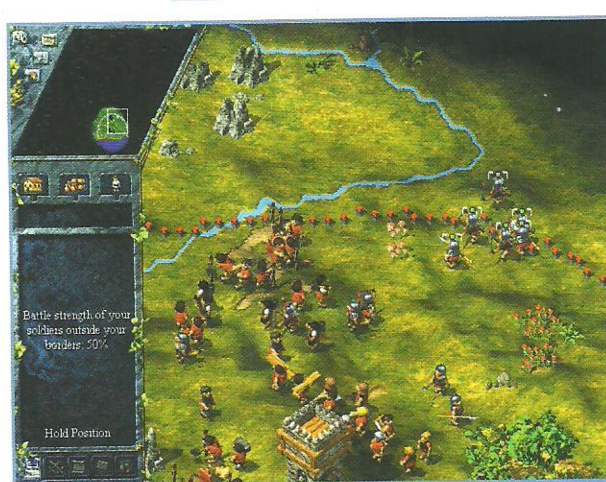
İşe demoyu kurarak başlayın, ardından Internet servis sağlayıcınız aracılığıyla Internet'e bağlanın. Bağlandıktan sonra demoyu başlatın ve ana menüden Multi-player Game: Internet'i seçin. Yeni bir karakter yaratın (istediğiniz sayıda seçebilirsiniz, dolayısıyla hangi ırkı oynamak istiyorsanız ondan bir karakter seçebililirsiniz). Böylece kendinizi giriş bölgesinde bulacaksınız. GameZone'a ya da ChatZone'a girin. Bu ikisinden biriyle yeni bir oyun başlatabilirsiniz. ChatZone bir oyuna başlamadan önce diğer oyuncularla görüşmenizi sağlar. GameZone'la ise doğrudan oyuna geçersiniz.

Girebileceğiniz oyunların listesini gördüğünüzde sağ taraftan sayıları kontrol edin. Her oyun en fazla dört oyuncuya izin veriyor. Yani o anda kaç kişinin oynadığını anlayabileceğiniz bir kesir göreceksiniz. Örneğin 2/4'ün anlamı iki kişinin dört kişilik oyun için katılacak insan beklediğini gösterir. Böyle bir yer görürseniz oyuna geçmek için tıklayın. Son olarak Meeting Place'e gireceksiniz. Burada oyuncular son yorumlarını yapacak ve hangi ırkı oynayacaklarına karar verecek. Ayrıca Internet bağlantınız hakkında bilgi veren bir işaret göreceksiniz. Kırmızı durumun kötü olduğunu ve bağlantınızın kopabileceğini gösterir. Yeşil ise oyundaki diğer insanlarla sorunsuz hızlı bir bağlantınız olduğunun göstergesidir. Tamamen hazır olduğunuzda ready düğmesine tıklayın. Herkes bu işlemi yapınca oyun başlayacak.

Demo ayrıca bir eğitim bölümü ve tek kişilik bir oyun içeriyor. Multi-player oyuna geçmeden önce kesinlikle her ikisine de göz atmanızı öneriyoruz.



Multi-player arenelarında diğer oyuncuları zorlamak için *Settlers III Online*'a bağlanabilirsiniz.



İyiliksever bir tanrı edasıyla yerleşimcilerinizi huzura, düzene sevk edin.

Warzone 2100 Multi-player

YÜKLEME \WARZONE\WARZONE.EXE
TECH SUPPORT (415) 547-1244
TÜRÜ : Strateji
ÜRETİCİ FİRMA : Eidos Interactive
GEREKENLER : Windows 95; Pentium; 32MB RAM; 24MB hard disk alanı; DirectX

Warzone 2100, tamamen 3D birim ve ortamlar sunan bir realtime strateji oyunu. Bu demoyu en fazla üç kişiyle daha birlikte Internet, bir network ya da doğrudan bir seri kablo bağlantısı aracılığıyla oynayabilirsiniz. Internet üzerinden oynamak için ya oyuna ev sahipliği yapmanız ve rakiplerinize IP adresinizi bildirmeniz ya da bir başkasının IP adresini bulmanız gerekiyor. Eğer www.eidosgames.com'a giderseniz Mplayer'ı seçebilir ve şirketin multi-player yazılımını indirebilirsiniz. Bunu bir oyuna bağlanmak için doğrudan kullanamazsınız; ama ücret ödemeden Warzone 2100'un diğer hayranlarıyla sohbet edebilir ve sizle oynayacak birilerini bulabilirsiniz.


Oyunu nasıl oynayacağınızı kısaca öğrenmek için eğitim görevini oynayın, buna ihtiyacınız olacak.

Tüm realtime strateji oyunlarında olduğu gibi Warzone 2100'de de kontrol için mouse kullanılıyor. Birimlerinizi mouse'la tıklayarak ya da mouse'un sol tuşuna basılı tutup sürükleyerek, bir grup birimin çevresinde kutu çizerek seçebilirsiniz. Birimlerinizi harita üzerinde sol tık yaparak yeni bir noktaya gönderebilirsiniz. Seçili biriminiz kalmaması için yapmanız gerekense haritanın birim olmayan bir yerinde sağ tık yapmak. Seçtiğiniz birimle ilgili daha fazla bilgi edinmek ya da ona daha özel emirler vermek için birim üzerinde sağ tık yapın.


Üssünüzü akıncılardan koruyun. Araştırma yapmak için üssü terk edecekseniz de geride birkaç birim bırakmayı unutmayın.

Oyunun tam versiyonunda strateji dünyasında eşi görülmemiş, hareketli bir görev olacak: Her göreve yeni bir üsle başlamak yerine önceden kurduğunuz üsse bağlı olacaksınız.

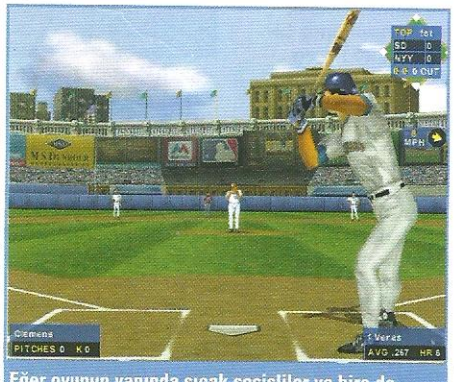
Oyunun son hali ayrıca Internet üzerinden sekiz oyuncunun Mplayer kullanarak savaşmasına da izin verecek.

High Heat Baseball 2000

YÜKLEME \HHBBDEMO\HHBBDEMO.EXE
TEKNİK DESTEK (650) 261-3454
TÜRÜ : Spor
ÜRETİCİ FİRMA : 3DO Company
GEREKENLER : Windows 95; Pentium 166; 32MB RAM; 50MB hard disk alanı; DirectX

Yumruklar havaya! 3DO'nun yeni beyzbol oyunu günümüzün en ünlü beyzbol oyuncularına karşı oynamanızı sağlıyor. Demo klasik bir New York-San Diego maçı oynamanızı sağlıyor. Maçı, New York, San Diego veya Arizona'nın stadında oynayabilirsiniz.

Arayüzde mouse sürükle ve bırak sistemiyle hemen her şeyi kontrol etmenizi sağlıyor. Ancak oyun sırasında yön tuşlarını kullanacaksınız. Tabii br gamepad kullanmanız yararınıza. Komutların tam listesi için README.TXT dosyasını okumayı unutmayın. Ama topu saha dışına yollamanızı sağlayacak temel komutlar için yandaki listeye bakabilirsiniz. Oyun bir beyzbol simulasyonunda alışılagelenden çok daha fazla esneklik içeriyor. Her oyuncunuz üzerinde tam bir kontrole sahipsiniz. Ancak bu kabiliyeti kullanabilmek için yeterince hızlı olmak gerekiyor. Klavyeyle oynamayı zor bulanlar için daha fazla özelleştirilmiş bir kontrol sağlayan bir gamepad'i şiddetle tavsiye ediyoruz. README.TXT dosyası birçok farklı gamepad için tüm farklı kontrol tuşlarını içeriyor. Yani aralarında tercih edeceğiniz bir tane bulacağınıza emin olabilirsiniz.


Eğer oyunun yanında sıcak sosisliler ve bira da gelseydi beyzbol eğlencemiz mükemmel olabilirdi.

High Heat Baseball 2000'in tam versiyonu ciddi bir teke tek kapışma için modem ya da LAN üzerinden multi-player desteği sunuyor. Ayrıca ana ligdeki tüm takımları stadyumlarıyla birlikte burada bulabilirsiniz.

Elbette demoyu oynamak için beyzbol kurallarını da bilmek gerekiyor; ama kimin umrunda! Şimdilik kafalarınızı FIFA 99'dan kaldırın ve dünyada başka sporlar olduğunu da hatırlayın.

KONTROL TUŞLARI

ATICI

Komut	Tuş
Atışları Göster	F1
Atışı Seç	Enter

VURUCU

Komut	Tuş
Atışı Tahmin Et	Y-TUŞ.+NUM.KLAVYE / Ins
Vuruş	Y-TUŞ. / Enter

KOŞUCU

Komut	Tuş
Hepsini İlerle	NUM. KLAVYE / Ins
Hepsini Geri Çek	Y-TUŞ.+NUM.KLAVYE / Ins
Koşucuları Durdur	—

DIŞ ALAN

Komut	Tuş
Oyuncuyu Hareket Ettir	Y-TUŞ.
Oyuncuyu Değiştir	NUM. KLAVYE / del
Topu Merkeze At	Y-TUŞ. / Enter
Merkeze Koş	Y-TUŞ.+NUM.KLAVYE / del

Not: Y-TUŞ yön tuşlarını ifade eder.

Battlezone: Red Odyssey Mission Pack

YÜKLEME \ODYSSEY\ODYSSEY.EXE
TEKNİK DESTEK support@teamevolve.com

TÜRÜ	: Aksiyon
ÜRETİCİ FİRMA	: McMillan Publishing
GEREKENLER	: Windows 95; Pentium 120; 16MB RAM; 26MB hard disk alanı; DirectX

Bu resmi görev paketi Battlezone'u böylesine bir hit yapan hikayeye dayanan sıkı aksiyon ve strateji ögeleri içeriyor. Demoyu oynamak için orijinal Battlezone'a ihtiyacınız olmasa da görev paketinin tam versiyonu için oyuna ihtiyacınız olacak.

Demo, add-on paketinden üç görev içeriyor. Her bir görevden önce hikayenin alt yapısını anlatan bir ses dinleyeceksiniz: Görünen o ki Çinliler yaratık teknolojisi için girilen yarışa katılmışlar ve şimdiden yaratıklardan bir üçkağıt öğrenmişler. Buna yeni bir görünmezlik teknolojisi de dahil. Battlezona'a aşina değilseniz yandaki kontrol tuşları listesine göz atarak birimlerinizi nasıl üretip kumanda edeceğiniz hakkında bilgi edinin. İsterseniz ekranın sol üst köşesindeki menü sistemini kullanın, isterseniz de birimleri seçin ve komutlarınızı görüntü ekranınızı kullanarak verin. Tek yapmanız gereken şey, bir birimi hedefinizin tam ortasına getirmek ve Space Bar'a basmak. Daha sonra ekranın sol üstünden bir komut seçebilirsiniz.

Battlezone oynamak hız, refleks ve çabuk düşünebilmenin bir kombinasyonunu gerektiriyor. Bu yeni görevlerde de değişen bir şey yok. Adamlarınızın nerede olduklarından emin olun ve onlardan yardım istemekten çekinmeyin. Bir savunma oluşturmayı unutmayın. Kaynak toplamak için bir scavenger birimi yarattıktan sonra recycler'ınızı korumak için birkaç taret yapın. Tankınızı çok fazla vururlarsa patlamadan önce fırlatılacaksınız ve paraşütle tekrar yere ineceksiniz. Bu durumda bir birimden gelip sizi almasını isteyebilirsiniz. Sakın düşmana yaya olarak saldırmayın, görevi o anda kaybedersiniz.



Ne pahasına olursa olsun recycler'ınızı koruyun. Eğer onu kaybederseniz görev de orada biter.

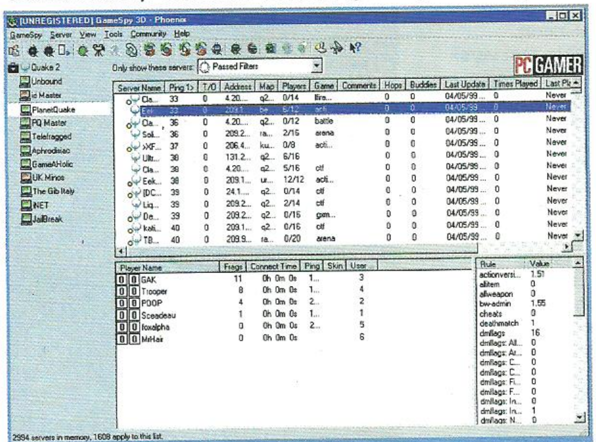
KONTROL TUŞLARI

İleri Git	W
Geri Git	S
Sola Kay	A
Sağa Kay	A
Ateş	MOUSE'DA SOL TIK
Silah Değiştir	MOUSE'DA SAĞ TIK
Zıpla	A

Add-on Cümbüşü

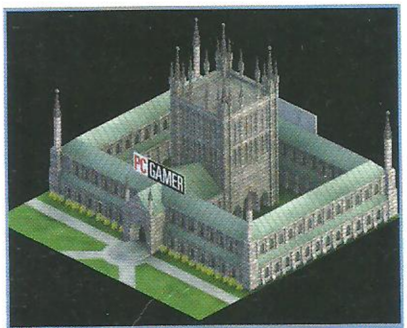
Bu ayın CD'sindeki add-on bölümünde bazı eksikler olduğunu farketmiş olabilirsiniz. Gelecek ay Half-Life, Quake II ve Unreal'ın en sağlam add-on'larının dönüşünü bekleyin. Ama bu ay sizin için bir iki sürprizimiz var. Bunlardan ilki En İyi Descent II Level'ı yarışmasının kazananları. 1998'in Mayıs ayında PC Gamer Amerika tarafından düzenlenen bu yarışmada oyuncuların kendi elleriyle ürettikleri en iyi Descent II level'ları için çağrı yapılmıştı. Şanslı kazananın ve onu takip edenlerin bu harika ürünlerini, oynayıp keyfini çıkarmanız için CD'ye koyduk. Bunları \ADDONS\Descent II level contest winers dizininde bulabilirsiniz. Bunların içinde harika Descent II aksiyonu için üretilmiş Dogfight, multi-player ve single-player level'larını bulabilirsiniz.

Ayrıca Add-ons bölümüne Cüneyt' in bu ay Uzatma Dakikaları köşesinde bahsettiği SimCity 3000 add-on'larını da ekledik. SimCity'nin web sayfasındaki tüm bina ve haritaları sizin için toparladık ve bunlara Nisan sayımızda verdiğimiz bize özel SimCity demosundaki PC Gamer binasını da ekledik. Bunları \ADDONS\SİMCİTY dizininde bulabilirsiniz. Yalnız unutmayın, anıt binaları kullanabilmek için \ADDONS\SİMCİTY\PLUGIN dizinindeki plug-in'i yüklemeniz gerekiyor. Tek yapmanız gereken, SC3KADDONPLUG-IN.EXE dosyasının üzerine iki kez tıklamak ve komutları takip etmek.



GameSpy, dünyanın dört bir yanındaki oyuncularla multi-player oynamanın en kolay yollarından biri.

Yine Cüneyt'in bahsettiği Heartland ismindeki Railroad Tycoon II add-on'unu da CD'mizde bulabilirsiniz. Bunun için \ADDONS\Railroad Tycoon 2 dizinine bir bakın. Yüklemek için tek yapacağınız şey, HEARTLAND.MAP dosyasını Railroad Tycoon II'yi yüklediğiniz yerdeki \MAPS dizinini açmak.



Siz de *SimCity 3000* oynarken muhteşem *PC Gamer* şatosunu inşa edebilirsiniz.

Son olarak dört bir yandaki online oyun hayranları için en popüler online oyun aracı GameSpy'ın PC Gamer versiyonunu gururla sunuyoruz. GameSpy ile dünyanın dört bir yanında Quake II, Unreal, Half-Life ve Tribes gibi oyunları oynayan oyunculara katılabilirsiniz. Eğer birlikte oynayacak birilerini arıyorsanız, ihtiyaç duyduğunuz şey bu. İyi kullanın!

Earthlink

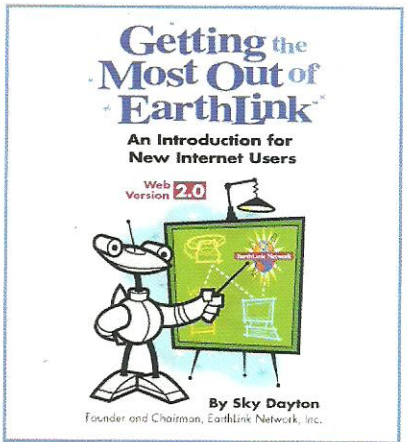
YÜKLEME \EARTHL\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK (800) 395-8410

TÜRÜ	: Internet servis sağlayıcı
ÜRETİCİ FİRMA	: Earthlink
GEREKENLER	: 486; 8MB RAM; 15MB HD alanı; SVGA; Windows 3.1+; 9600bps modem

Internet Servisi Sağlayıcıları arasında 1997 yılının *PC Magazine Editör'ün Seçimi* Ödülü'nü alan Earthlink Network, her tür online oyunu desteklemekle birlikte kendisine ait bir online oyun sitesi de *(www. thearena.com)* bulunmakta. Earthlink üyeliği, sınırsız Internet bağlantısı, sınırsız E-mail olanağı, kendi web siteniz için 6MB'lık bir alan, bLink'e ücretsiz abonelik, sizin seçeceğiniz bir browser ve Earthlink haber bülteni gibi imkanlar sağlıyor.

EarthLink, 7 gün / 24 saat'lik harika müşteri servisi ve teknik desteğiyle ünlüdür. Dolayısıyla eğer herhangi bir sorunla karşılaşırsanız EarthLink'in size yardımcı olmak için hazır bekleyeceğinden kuşkunuz olmasın.

19.95$'lık fiyatı, bir dolu yerel bağlantı numarası ve sürüyle harika özelliğiyle EarthLink, size kaçırılmayacak bir fırsat sunuyor.



Earthlink size online'da görsel bir destek sağlıyor. Bu sadece bir tık uzaklıkta.

Öyleyse ne bekliyorsunuz? Modeminizi ateşleyin, size sunduğumuz kurulumu yükleyin ve Internet'te EarthLink stilinde sörf yapmaya hazırlanın.

ÖZEL NOT: Bu ISS'ye bağlanmanız durumunda telefon ücretinizin Uluslararası Tarife üzerinden belirleneceğini unutmayın.

MindSpring

YÜKLEME \MSPRING\SETUP.EXE
TEKNİK DESTEK (800) 719-4660

TÜRÜ	: Internet servis sağlayıcı
ÜRETİCİ FİRMA	: MindSpring
GEREKENLER	: 486; 8MB RAM; 25MB HD alanı; SVGA; Windows 3.1+; 14.4Kbps veya daha hızlı modem

MindSpring, sizi kendi idarenizde olacak her tür imkanla Internet'e fırlatıyor; e-mail kullanımı, World Wide Web, Usenet Grupları'nı okuma, haberler, borsa bilgilerine ücretsiz erişim ve web alanı desteği.

Aynı zamanda fiyatları da benzerlerinden daha cazip. Light serviste ayda beş saat için 6.95 dolar ve her ek saat için 2 dolar talep ediliyor. Bununla beraber 5MB'lık boş bir web alanına sahip oluyorsunuz. Standart servis, ayda toplam 20 saat için 14.95 dolar ve fazladan her saat için 1 dolar ek ücret talep ediyor. Bu uygulamada da 5MB'lık bir web alanınız oluyor. Unlimited servis size sınırsız saat olanağını aylık 19.95 dolar karşılığı veriyor (web alanı olmadan), bu sırada Work servisi de size ayda 26.95 dolar'a sınırsız saat, bu süre içerisinde kullanabileceğiniz iki E-mail kutusu ve 10MB boş web olanağı sağlıyor.

MindSpring, Windows 95 kullanıcılarına doğrudan TCP\IP bağlantısı vermek için Microsoft'un çevirmeli ağ bağdaştırıcısıyla çalışan kendi Pipeline+ programını kullanıyor. Bunun anlamı TCP\IP bağlantısı gerektirdiğini söyleyen online oyunların Mind Spring ile çok iyi çalıştığı. Eğer Windows 3.1 kullanıyorsanız MindSpring çevirmeli ağ sunucusundan ziyade 16-bit'lik bir TCP\ IP bağlantısı kullanıyor; böylece online oyunları oynayabiliyorsunuz (32-bit'lik bağlantı istemedikçe). MindSpring, online oyuncularına arkadaşlarını havaya uçurmaya başlamaları için gerekli her şeyi vaat ediyor.

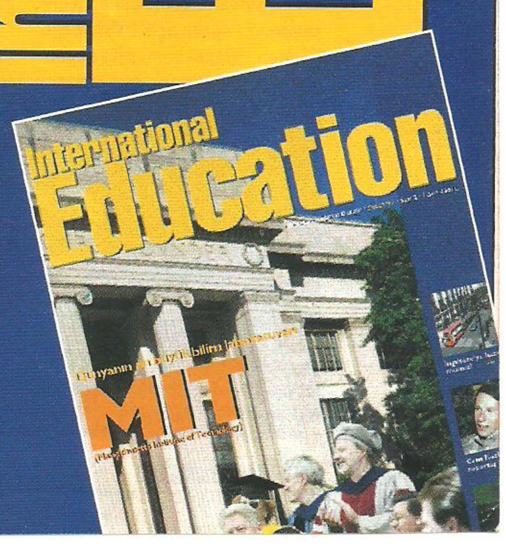
Uygun fiyatları ve bir dolu hazır servisiyle MindSpring, Internet'e girmek için iyi bir başlangıç noktası. Hepsinden iyisi, eğer programı *CD*'den yüklerseniz 25 dolarlık giriş ücretinden vazgeçilecek. Ama ne servis?

ÖZEL NOT: Bu ISS'ye bağlanmanız durumunda telefon ücretinizin Uluslararası Tarife üzerinden belirleneceğini unutmayın.

PROBLEMİNİZ OLURSA

***CD*'deki demolarla ilgili karşılaşacağınız herhangi bir problemde size teknik destek sağlayamıyoruz. Lütfen demolarda listenen teknik destek numaralarını çevirin. Ayrıca Sıkça Sorulan Sorular için *http://www.pcgamer.com/cdrom.html* sayfalarına bakabilirsiniz.**

***CD* dikkatli bir şekilde *PC Gamer* tarafından test edildi ve virüssüz olduğu belgelendi. *PC Gamer, CD*'nin kullanımından doğabilecek hiçbir uyumsuzluk probleminden sorumlu tutulamaz. Ancak CD sürücü tarafından okunmadığı şeklinde bir hata mesajı verir ve çalışmazsa aşağıdaki adrese iade ederek değiştirebilirsiniz: PC Gamer-Türkiye, Müşteri Hizmetleri, Haziran 1999 disk iadesi, Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli, İstanbul. Lütfen karşılaştığınız hata mesajlarını da belirtin.**



Peki şimdi Neredeler?

Tanıdık isimler kendilerine yeni işler buluyor ve eski şirketler dağılıp yenileri kuruluyor.

Oyun dünyasında sabit kalan tek şey, değişimin kendisi. İsim yapmış tasarımcılar her zaman için daha iyi fırsatlar peşinde koşuyorlar, zaten son birkaç ayda da bu kişilerin çoğu iş değiştirdi. Kısaca bir göz atalım:

• *Doom* ve *Quake* bölüm tasarımcısı **American McGee**, id Software'den kovulduktan sonra Electronic Arts'ta beliriverdi. McGee, "Creative Director" sıfatıyla EA'in geçmişte kendini pek gösterememediği 3D aksiyon pazarına girişini yönetecek. Üzerinde çalıştığı ilk oyun hakkında American'ın söylediği tek şey, oyunun "son derece karanlık bir şey" olduğu ve kullanılan mekanlarla teknolojinin oyunseverlerin ağzını açık bırakacağı. Oyunun karanlık temasına uygun olarak çıkışının 2000 yılının Cadılar bayramı zamanlarına denk getirilmesine çalışılacak. American, EA'in aksiyon tabanlı birkaç projesi üzerinde daha çalışıyor, bunlar hakkında ayrıntılı bilgileri en kısa zamanda size vereceğiz.

Geçmişte *Diablo*'yu yaratan Click kurucuları, bu yeni atılımlarıyla şüphesiz çok ses getirecekler.

• Trilobyte'ın kurucularından ve eski başkanlarından **Graeme Devine**, id Software'de yeni bir oyun tasarımcısı olarak karşımıza çıktı. En iyi bilinen iki oyununun (*7th Guest* ve *The 11th Hour*) oldukça başarılı, ancak hareketli FMV türünden hayli uzak olduğunu düşününce, Devine'in id'in oyun tasarımları üzerinde ne gibi bir etki yarattığını görmek çok ilginç olacak.



Jason Reiger, Bungie'nin *Myth II: Soulblighter*'ında baş programcılık yaptıktan sonra *Diablo II* projesinde çalışması için Blizzard North tarafından yakın takibe alınmış.

• Bungie'nin *Myth II: Soulblighter*'ının baş programcısı ve orijinal *Myth*'in de yardımcı programcılarından biri olan **Jason Reiger**, eşyalarını toparlayıp Blizzard North'a transfer oldu. Reiger burada heyecanla beklenen *Diablo II* üzerinde çalışacak.

• Blizzard için orijinal *Diablo*'yu hazırlayan ekibin önemli elemanlarından **Doron Gartner** ve **Ben Haas**, Click Entertainment adında yeni bir geliştirici şirket kurdular. Click, Acclaim ile bir yayın anlaşması imzaladı ve şu sıralar samuraylarla ilgili bir aksiyon/roleplaying oyunu hazırlamakla meşguller (gelecek ilkbaharda çıkması planlanıyor). Oyunda yedi ayrı samuray rolünü üstlenebiliyorsunuz, bunlardan her birinin kendilerine özgü yetenekleri var. Topraklarınızı (her zamanki gibi) kötü güçlere karşı savunurken bu yetenekler çok işinize yarayacak.

• Son olarak Bullfrog elemanları **Glenn Corpes, Jeremy Longley, Darran Thomas** bir araya gelerek Lost Toys Development Studios'u kurdular. Corpes, 10 seneden fazla bir süredir Bullfrog'daydı ve klasikleşmiş *Populous*'un yardımcı tasarımcılarından biriydi. Ayrıca *Powermonger, Magic Carpet* ve *Dungeon Keeper* gibi oyunların programlanmasında da çalışmıştı. Programcı Longley ve sanatçı Thomas da *Dungeon Keeper, Theme Hospital, Syndicate Wars* ve *Populous: The Beginning* gibi oyunlarda da çalışmışlardı. "Yapacağımız oyunlarla orijinalliği ve oynanabilirliği yeniden ön plana çıkaracağız" diyor Corpes. "Bugünlerde endüstrinin büyük bir kısmı, rakiplerinin yaptığı şeyin aynısını yapmak, ama rakibinden bir gömlek üstün olmak derdinde. Gerçek ve üstün yaratıcılık için hala şansımız var ve biz bunu kanıtlayacağız!"

Bullfrog Productions çalışanlarından bir kısmı daha şirketten ayrılarak kendi işlerini kuruyorlar. Orijinal Bullfrog kadrosundan kaç kişi kaldı acaba?

Gerçek Ölçüler

Team Fortress 2'*de Intel'in MRM teknolojisi kullanılacak.*

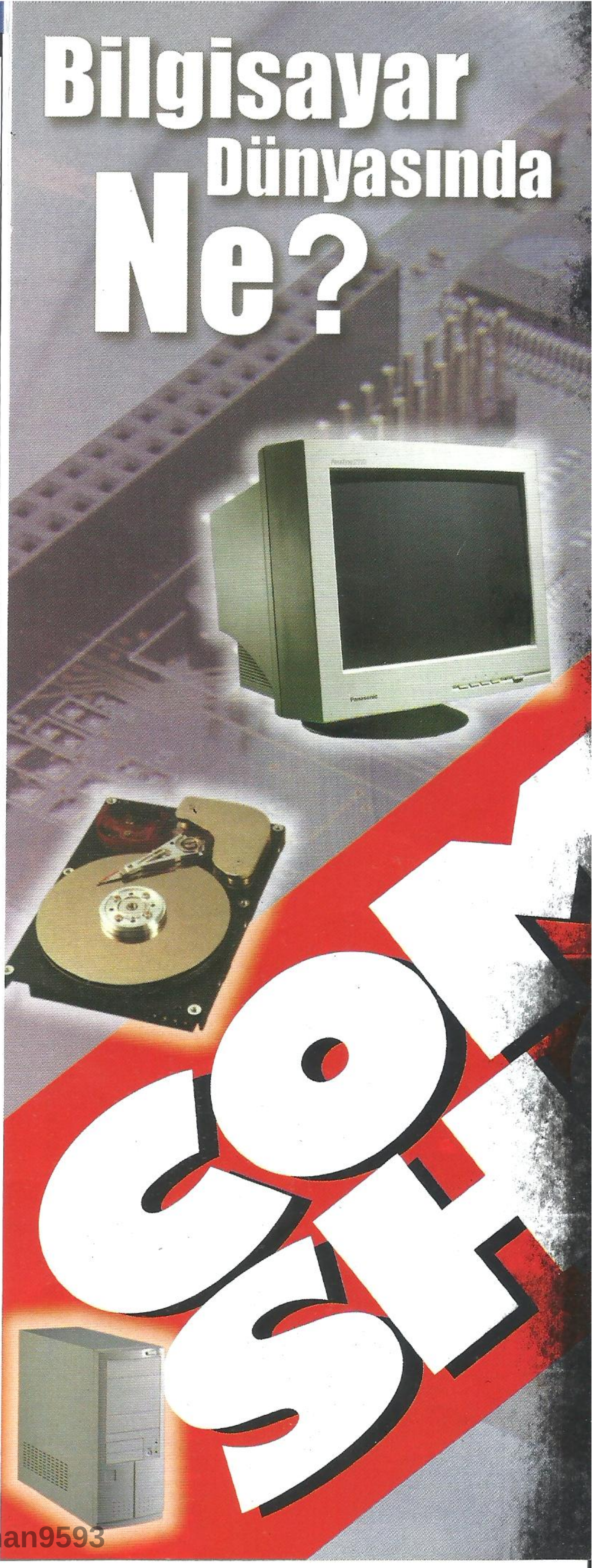
Sierra'nın merakla beklenen multi-player klasiği *Half-Life: Team Fortress 2*, Intel'in Multiresolution Mesh (ya da kısaca MRM) teknolojisinin kullanılmasıyla damardan bir doping daha alacak.

Multiresolution Mesh tekniğinde, ekranda gösterilen çokgenlerin sayısı oyunun çalıştığı sistemin gücüne göre ayarlanıyor; böylece zayıf sistemlere sahip oyuncular daha iyi performans alıyor; ancak grafik kalitesinden bazı şeyler yitiriyorlar. Bu tür ölçeklenebilir bir teknolojinin en büyük avantajı, giderek daha güçlü sistemler piyasaya çıktıkça oyunun da görsel yönden gelişerek bu sistemlere ayak uydurması (tabii karakter modellerinin ve nesnelerin maksimum çözünürlük sınırları içinde). *Half-Life*'ın yaratıcısı Valve'ın yardımcı geliştirici mühendislerinden Ken Birdwell, "Modelleri bir kez kuruyoruz ve sonra bunlar her oyuncunun donanımına göre otomatik olarak optimize ediliyor, böylece herkese mümkün olan en yüksek performans ve çözünürlük verilmiş oluyor" diyor.

Valve'ın kurucularından ve yöneticilerinden olan Gabe Newell de "Intel'in yeni MRM teknolojisini kendi Parametric Animation iskelet modellemesi sistemimizle birleştirince, gerçek insanlar gibi hareket eden çok gerçekçi karakter modelleri kurabiliyoruz. PC oyunlarını daha geniş kitlelere sevdirme yolunda çok büyük bir adım diyebilirim" diye konuşuyor.



Intel'in yeni Multiresolution Mesh teknolojisiyle, oyuncu modellerini oluşturan çokgenlerin sayısı ayarlanabiliyor. Düşük konfigürasyonlu sistemlerde ayrıntı seviyesi oldukça düşecek ve oyun akıcı bir şekilde oynanabilecek, güçlü sistemlerde ise karakterlerin en ufak ayrıntıları görülebilecek. İki türlü de *Half-Life: Team Fortress 2* şimdiye kadar bir bilgisayar oyununda görülen en gerçekçi görüntülere sahip olacak.



MAVİ DONANIM

Deep Computer Systems

Rıhtım Cad. Baş Çavuş Sok. Bayraktar İş Hanı Kat: 2 No: 15 Kadıköy - İSTANBUL (Yazıcıoğlu İş Hanı karşısı)
Tel:(0.216) 348 94 54(Pbx) Fax: 349 96 61 e-mail:info@mavidonanim.com http://www.mavidonanim.com

IDEA

INTEL i440LX AGP AT ANAKART PPGA
32 MB PC 100 SDRAM
4 MB S3 TRIO 3D AGP2X EKRAN KARTI
14" PROVIEW DIGITAL MONİTÖR
3.2 GB IDE UDMA HARDDISK
1.44 MB 3.5" FLOPPY
MINI TOWER KASA
Q TR WIN 95 KLAVYE AT
A4 TECH COMBO MOUSE
36X TOSHIBA CDROM
16 BIT SES KARTI (Hop.+Mic.)

INTEL CEL 333-128 K........: $ 497+KDV
INTEL CEL 366-128 K........: $ 506+KDV
INTEL CEL 400-128 K........: $ 538+KDV
INTEL CEL 433-128 K........: $ 581+KDV

MEDIUM

INTEL i440 BX ATX 100 Mhz
32 MB PC 100 SDRAM
4 MB TRIO 3D AGP EKRAN KARTI
14" PHILIPS DIGITAL MONİTÖR
4.3 GB IDE HARDDISK
1.44 MB 3.5" FLOPPY
MINI TOWER ATX KASA
Q TR WIN 95 KLAVYE PS2
A4 TECH SCROLL INTERNET MOUSE
40X PHILIPS CDROM
16 BIT PLUG&PLAY FULL DUPLEX
120 WATT JAZZ SPEAKER
56 K AZTECH PCI V90 INT.IV

INTEL PII 350-512 K..........: $ 733+KDV
INTEL PII 400-512 K..........: $ 777+KDV
INTEL PIII 450-512 K..........: $ 858+KDV
INTEL PIII 500-512K..........: $ 1099+KDV

ADVANCED

GIGABYTE 6BXC i440 BX 100 Mhz ANAKART
32 MB PC 100 SDRAM
8 MB INTEL 740 AGP EKRAN KARTI
15" PHILIPS DIGITAL MONİTÖR
4.3 GB IDE UDMA HARDDISK
1.44 MB 3.5" FLOPPY
ATX MIDI TOWER KASA
Q TR WIN 95 KLAVYE PS2
A4 TECH SCROLL INTERNET MOUSE
48X CREATIVE INFRA CDROM
CREATIVE SB 16 SES KARTI
120 WATT SPEAKER

INTEL PII 350-512 K........: $ 787+KDV
INTEL PII 400-512 K........: $ 831+KDV
INTEL PIII 450-512 K........: $ 912+KDV
INTEL PIII 500-512 K......: $ 1153+KDV

EXTRA GAME

ASUSP2B i440 BX 100 Mhz ANAKART
64 MB PC 100 SDRAM
16 MB 3DFX VOODOO III EKRAN KARTI
15" PHILIPS DIGITAL MONİTÖR
6.4 GB IDE UDMA HARDDISK
1.44 MB 3.5" FLOPPY
ATX MIDI TOWER KASA
Q TR WIN 95 KLAVYE PS 2
A4 TECH SCROLL INTERNET MOUSE
CREATIVE LIVE VALUE SES KARTI
PIONEER 6X DVD-ROM
240 WATT JAZZ SPEAKER

INTEL PII 350-512 K......: $ 1080+KDV
INTEL PII 400-512 K......: $ 1124+KDV
INTEL PIII 450-512 K......: $ 1205+KDV
INTEL PIII 500-512K ......: $ 1446+KDV

ANAKART

INTEL 440 LX/AT/ATX PPGA 370	56
INTEL 440 BX ATX 100 Mhz	82
ELPINA ALL IN 1 8mbvga+ses+56k mod	95
DFI i440 LX ATX PPGA	76
ABIT BH6 i440 BX 100 Mhz	97
ABIT ZM6 i440 100Mhz PPGA	90
ABIT BX6 i440BX 100Mhz V2.0	110
ASUS P2B i440BX 100 Mhz	128
ASUS P2B-S i440 BX/Onbodrd SCSI	344
ASUS P2B-D i440 BX/Dual CPU	326
ASUS P2B-DS i440 BX/Dual SCSI	496
ASUS P299 i440ZX 100 Mhz	102
ASUS MEZ PPGA 370	120
DIAMOND MICRONICS 400/440 BX	100

CPU

INTEL CELERON 333-128K cache	76
INTEL CELERON 366-128K cache	85
INTEL CELERON 400-128K cache	117
INTEL CELERON 433-128 K cache	160
INTEL PII 350	185
INTEL PII 400	229
INTEL PIII 450	310
INTEL P III 500	551

RAM

32 MB PC 100 SDRAM	29
64 MB PC 100 SDRAM	50
128 MB PC 100 SDRAM	118

EKRAN KARTI

4 MB S3 VIRGE DX PCI	21
4 MB S3 VIRGE GX2/ Trio 3D AGP	24
8 MB ASUS V3000 ZX AGP TV In/Out	83
8 MB INTEL 740 AGP	39
8 MB SPARKLE S3 SAVAGE TV Out	57
16 MB ASUS V3400 TNT TV In/Out	156
16 MB DIAMOND VIPER TNT Tv/Out	117
16 MB DIAMOND FUSION Vga+3dfx	130
16 MB GIGABYTE BANSHEE Vga+3dfx	106
16 MB CREATIVE BANSHEE Vga+3dfx	114
16 MB CREATIVE TNT	103
16 MB 3dfx Voodoo III 2000(oem)	133
16 MB 3dfx Voodoo III 3000 Tv out (Box)	196
16 MB STB VELOCITY TNT TV-OUT	166

MONİTÖR

14" DIGITAL 0.28 NI/LR	105
14" HYUNDAI DIGITAL	125
14" PHILIPS DIGITAL	124
14" SAMSUNG 410 B	131
15" HYUNDAI DIGITAL	166
15" KFC 0.28 DIGITAL 1280x1024 OSD	149
15" PHILIPS DIGITAL	155
15" CTX VL 510 DIGITAL	176
15" SONY EST DIGITAL	254
15" SAMSUNG 510 S	181
17" KFC OSD 0.28	238
17" HYUNDAI DIGITAL	295
17" PHILIPS DIGITAL 107e	277
17" SAMSUNG 710 S	291
17" CTX DIGITAL	291
17" SONY GST	454
17" SONY EST	386
19" HYUNDAI 0.26	492

HARDDISK

3.2 GB QUANTUM UDMA	103
3.2 GB SEAGATE UDMA	96
3.4 GB MAXTOR UDMA	101
4.3 GB QUANTUM UDMA	106
6.4 GB QUANTUM UDMA 66 CR	135
6.4 GB WESTERN DIGITAL UDMA	122
8.4 GB WESTERN DIGITAL UDMA	140
8.4 GB QUANTUM UDMA 66 CR	139
10.1 GB IBM UDMA	159
10.2 GB QUANTUM UDMA	167
13 GB WESTERN DIGITAL	203

FLOPPY

1.44 MB 3.5" FLOPPY	14

KASA

ATX MIDI TOWER KASA	32
ATX PHANTAL-2FAN	36
ATX SUNGIL KASA	59
MINI TOWER KASA	21
ASUS T5 ATX KASA	62

KLAVYE

Q TR WIN 95 KLAVYE AT/PS2	8
LOGITECH CORDLESS DESKTOP	114
MICROSOFT NATUREL Key+Intelli M.	55

MOUSE

A4 TECH COMBO MOUSE	6
A4 TECH SCROLL 4D+MOUSE	17

CD ROM

35X TOSHIBA	46
40X GOLDSTAR	48
40X TOSHIBA	53
40X PHILIPS	50
48X CREATIVE INFRA	61
40X PIONEER	60
PIONEER 6X DVD	144
HITACHI DVD/No Mpeg Card	121
CREATIVE DVD ENCORE DxR2 5X	236

SES KARTI

16 BIT PLUG&PLAY FULLDUPLEX	10
16 BIT PACK (HOP+MIC)ISA	15
CREATIVE SB 16	23
DIAMOND MONSTER SOUND MX300	78
CREATIVE PCI 64	26
CREATIVE SB LIVE VALUE	54
CREATIVE PCI 128	45

SPEAKER

240 WATT SAMSUNG	33
500 WATT SAMSUNG	50
120 WATT JAZZ	11
600 WATT JAZZ	47
CREATIVE PC WORKS 4+1	104
600 WATT JAZZ4+1 3D Surround	53

FAX MODEM

56 K INCA ROCKWELL PCI V90 INT/V	38
56 K AZTECH PCI V90 INT./V	35
56 K APACHE V90 INT./V	48
56 K USR SPORTSER INT./V	95
56 K 3COM USR V90 EXT./V	146
56 K 3COM USR MESSAGE V90	156
56 K SYSGRATION EXTERNAL	62

TV & RADYO KARTI

INCA BT 878 TV+UK+CAP+TXT	63
INCA BT 878 tv+uk+cap+txt+radyo	82
HAUPPAGE PRIMIO TV+Radyo	146
MIRO VIDEO TV+CAP+TXT	100
AVER MEDIA TV Radyolu	95
DATRON BT 878 TV+UK+CAP+TXT	62
RADYO KARTI	14
PROLINK MEETİNG PAK	95

3DFX KARTI

12 MB DIAMOND MONSTER II	142
16 MB 3dfx Voodoo III 2000 (oem)	133
16 MB 3dfx Voodoo III 3000 (box)	196

ETHERNET & HUB

10 MBIT ISA COMBO	11
10 MBIT PCI COMBO	11
10 MBIT CNET PCI	15
10/100 MBIT CNET PCI UTP	29
10/100 MBIT 3COM PCI UTP	61
8 PORT UTP HUB	30
16 PORT UTP HUB	69

YAZICI

HP 695 C	174
HP 710C	192
HP 895C	328
HP 1100 Laser Jet	428
HP 2100 Laser Jet	797
CANON BJC 250	122
CANON BJC 4300	164
LEXMARK 1100	99
LEXMARK 3200	167
LEXMARK 5000	180
LEXMARK 5700	241

SCANNER

MUSTEK PARAGON 6000 P	56
MUSTEK PARAGON 6000 SP	86
MUSTEK PARAGON 12000 P	89
MUSTEK PARAGON 12000 SP	137
MUSTEK PARAGON 600 USB	78
MUSTEK DIA Tarama Aparatı	68

INTERNET PAKETİ

SUPERONLINE 1 AY SINIRSIZ	39
SUPERONLINE 3 AY SINIRSIZ	106
SUPERONLINE 6 AY SINIRSIZ	189
SUPERONLINE 12 AY SINIRSIZ	328

İŞLETİM SİSTEMİ

WINDOWS 98 Türkçe	89
WINDOWS 98 İngilizce	89
WINDOWS NT 4.0 Workstation	180

CD REC/REWRITER

MITSUMI CDRW 4X8X2 IDE	?
CREATIVE CDRW 24X2X2	261
YAMAHA CDRW 4X2X6 IDE	?
YAMAHA CDRW 4X2X6 SCSI	?
YAMAHA CDRW 16X4X4 SCSI	338
PHILIPS CDRW 6X2X2	226
HP 8100i 24X2X4 CDRW	324

UPS

300 V/A APC BACK	80
500 V/A APC BACK	91
600 V/A MAINPOWER	83

NOTEBOOK

HP Omni 4150 PII 300/32 MB RAM	2330
COMPAQ ARMADA 170/P II 266	2021

DEEP
Computer

bizi DEEP'e çeken birşeyler VAR !

- Fiyatlarımız US Dolar cinsindendir.
- Ürünlerimiz en az bir (1) yıl garantilidir.
- Fiyatlarımıza %15 KDV ilave edilecektir. Bazı ürünlerimizde KDV oranı % 23'tür.
- Yukarıdaki markalar ait oldukları firmalara tescillidir.
- Fiyatlarımız stoklarımızla sınırlı olup, haber verilmeksizin fiyat değiştirme hakkımız saklıdır.

Banka Hesap Numaralarımız:
Garanti Bankası Kadıköy Şubesi
USD: 9011993-4
TL: 6202262-9

Türkiye İş Bankası Kadıköy Şubesi
USD: 1187-23339
TL: 1187-1356045

Selam Sana Sid!

Endüstrinin gözbebeği Sid Meier, Hall of Fame ödülü aldı.

The Academy of Interactive Arts and Sciences (AIAS), tüm zamanların en saygın oyunlarının tasarımcısı Sid Meier'a senelik Hall of Fame ödülünün verilmesini kararlaştırdı. Tören, Los Angeles'taki Electronic Entertainment Expo fuarının açılışına denk gelen 13 Mayıs tarihinde yapıldı.



Galiba Sid'in ödüllerini biriktirdiği dolabında biraz daha yer açması gerekecek. Baksanıza, bu senenin Hall of Fame ödülünü de kaptı.

AIAS Başkanı ve Genel Müdürü Jim Charne: "Sid Meier adı, bilgisayar oyunu tasarımında mükemmellikle eş anlamlı hale geldi. Ulaşılmaz yaratıcı vizyonu ve geliştirdiği muhteşem oyunlarla, endüstrinin gelişmesinde çok büyük bir rol oynadı" diyor.

Sid ise şöyle konuşuyor: "Bu senenin ödülünü almaktan çok büyük bir gurur duydum. Bu AIAS ödülleri, endüstri olarak ulaştığımız noktayı simgeliyor bence. Bizleri daha eğlenceli ve yaratıcı yazılımlar yaratmak konusunda teşvik ediyorlar."

"Sid"oloji

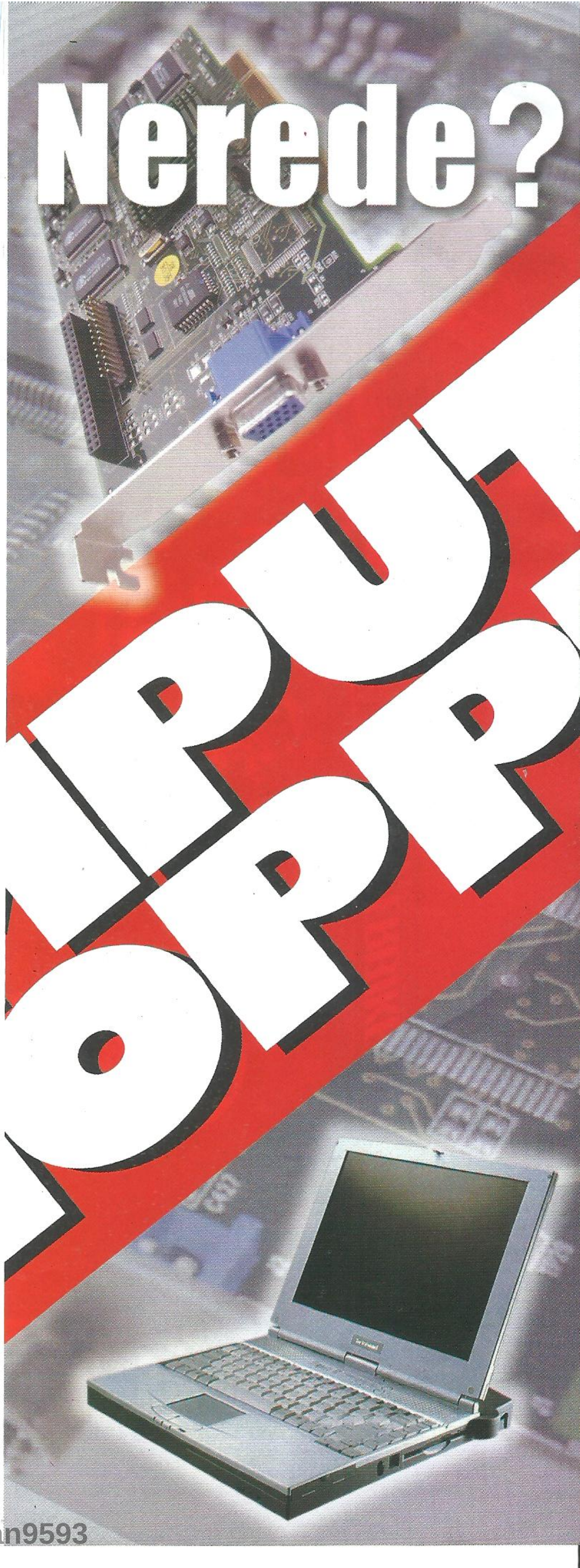
Sid Meier, kendi alanındaki en iyi tasarımcılardan biri olmasının yanı sıra en üretkenlerinden de biri. Çıkardığı işlere bir göz atsanıza:

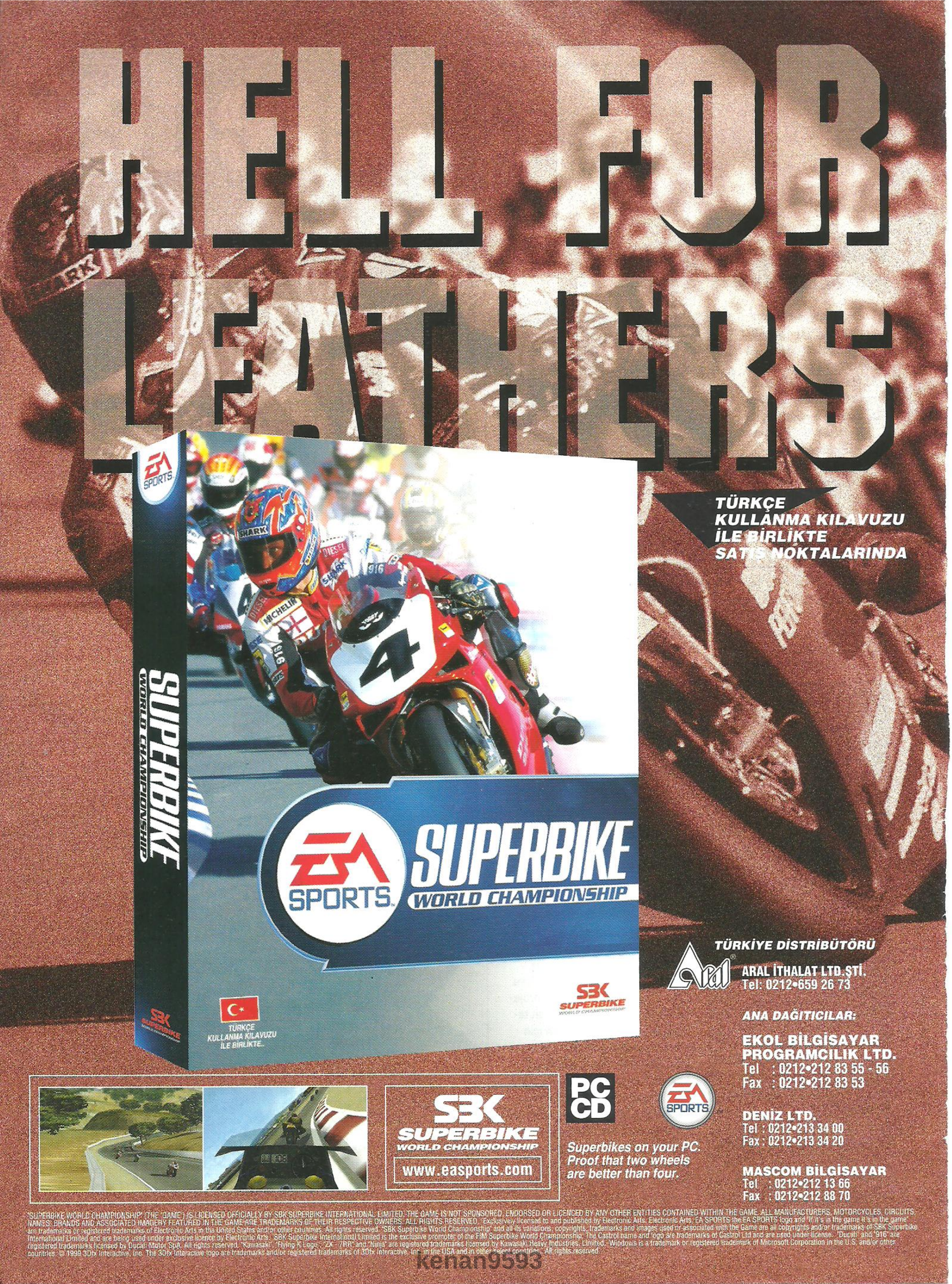
Oyun	Yıl
Hellcat Ace	1983
NATO Commander	1983
Spitfire Ace	1984
F-15 Strike Eagle	1984
Solo Flight	1984
Silent Service	1985
Crusade in Europe	1985
Decision in the Desert	1985
Conflict in Vietnam	1986
Pirates	1987
Red Storm Rising	1988
F-15 II	1989
Railroad Tycoon	1990
Civilization	1991
Covert Action	1991
Pirates Gold	1993
Railroad Tycoon Deluxe	1993
CPU Bach	1993
Colonization	1994
CivNet	1995
Civilization II	1996
Magic: The Gathering	1997
Gettysburg!	1998
Alpha Centauri	1999

I-Magic'te Bölünme

Interactive Magic sadece on-line olacak; ticari ürünler için ise yeni bir bölüm kuruluyor.

31 Mart'tan itibaren Interactive Magic CD-ROM işini bırakıyor; şirket bunun yerine oyunların pazarlamasıyla uğraşmak için iMagic-Games adlı bir bölüm kuracak. Interactive Magic'in kendisi ise yalnızca Internet üzerine eğilerek iMagic Entertainment Network ve GameHub (AT&T ile birlikte) projeleriyle meşgul olacak. Internet tabanlı içeriğin yerleştirilmesi için ayrıntılı planlar şimdiden yapılmış bile. iMagicGames kendi işlerini kendisi finanse edecek; ayrıca anlaşma uyarınca yeni yatırımcılar Interactive Magic'e bazı satın alma ödemeleri, yayınlanmış oyunlar için bazı ödemeler yapacaklar ve önümüzdeki 18 ay içinde iMagic Entertainment Network üzerinde sunulmak üzere en az dört oyun sağlayacaklar.



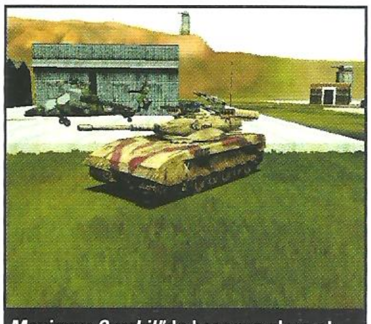

HELL FOR LEATHERS
TÜRKÇE KULLANMA KILAVUZU İLE BİRLİKTE SATIŞ NOKTALARINDA
EA SPORTS
SUPERBIKE
WORLD CHAMPIONSHIP
TÜRKÇE KULLANMA KILAVUZU İLE BİRLİKTE
SBK SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP
TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ
ARAL İTHALAT LTD.ŞTİ.
Tel: 0212•659 26 73
ANA DAĞITICILAR:
EKOL BİLGİSAYAR PROGRAMCILIK LTD.
Tel : 0212•212 83 55 - 56
Fax : 0212•212 83 53
DENİZ LTD.
Tel : 0212•213 34 00
Fax : 0212•213 34 20
MASCOM BİLGİSAYAR
Tel : 0212•212 13 66
Fax : 0212•212 88 70
SBK SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP
www.easports.com
PC CD
Superbikes on your PC. Proof that two wheels are better than four.
"SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP" (THE "GAME") IS LICENSED OFFICIALLY BY SBK SUPERBIKE INTERNATIONAL LIMITED. THE GAME IS NOT SPONSORED, ENDORSED OR LICENCED BY ANY OTHER ENTITIES CONTAINED WITHIN THE GAME. ALL MANUFACTURERS, MOTORCYCLES, CIRCUITS, NAMES, BRANDS AND ASSOCIATED IMAGERY FEATURED IN THE GAME ARE TRADEMARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. ALL RIGHTS RESERVED. Exclusively licensed to and published by Electronic Arts. Electronic Arts, EA SPORTS the EA SPORTS logo and "If it's in the game it's in the game" are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the United States and/or other countries. All rights reserved. "SBK Superbike World Championship" and all its variations, copyrights, trademarks and images used or associated with the Game are all copyrights and/or trademarks of SBK Superbike International Limited and are being used under exclusive licence by Electronic Arts. SBK Superbike International Limited is the exclusive promoter of the FIM Superbike World Championship. The Castrol name and logo are trademarks of Castrol Ltd and are used under license. "Ducati" and "916" are registered trademarks licensed by Ducati Motor SpA. All rights reserved. "Kawasaki", "Flying K Logo", "ZX - 7RR" and "Ninja" are registered trademarks licensed by Kawasaki Heavy Industries, Limited. Windows is a trademark or registered trademark of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. © 1999 3Dfx Interactive, Inc. The 3Dfx Interactive logo are trademarks and/or registered trademarks of 3Dfx Interactive, Inc. in the USA and in other select countries. All rights reserved.
kenan9593

NovaLogic'in İncileri

Gelecekte geçen iki yeni oyun yakında piyasada.

Aksiyon oyunlarının ister uzayda, ister yeryüzünde geçmesinden hoşlanın, NovaLogic'in çıkaracağı yeni oyunlardan biri mutlaka ilginizi çekecektir.

Günümüzün 50 sene sonrasında geçen *Maximum Overkill* adlı first-person aksiyon oyununda, yüksek teknoloji ürünü silahlarla donatılmış çeşitli kara ve hava araçları kullanabiliyorsunuz. Konu klasik; dünyadaki insanlar birbirleriyle geçinemiyorlar ve sınırlı kaynakları ele geçirmek için savaşa tutuşuyorlar. Nüfus iki karşıt kısma ayrılıyor, New Reforms Coalition (NRC) ve Alliance of Independent Republics (AIR).



Maximum Overkill'de başarıya ulaşmak için üssünüzü sıkı bir şekilde korumanız gerekecek.

Seçebileceğiniz 10 değişik araç olacak, bunlar bütün oyuncuların oynayış tarzına hitap edebilecek şekilde hazırlanmış. Asıl amacınız kendi üssünüzü korurken düşman üssünü yerle bir etmek olacak; ancak bunun yanında tamir depoları, haberleşme kuleleri ve enerji tesisleri gibi önemli binalarınızı da korumanız gerekmekte. *Maximum Overkill*'in yaz aylarında çıkması bekleniyor.

500 sene sonra geçen *Tachyon: The Fringe* adlı uzay savaş/macera oyununda ise bir grup göçmen, içinde bulunduğu uzay kolonileri topluluğunu ele geçirmeye kararlı olan bir mega-şirkete karşı direnerek bağımsızlığını korumaya çalışıyor. Oyunu iki taraftan da oynayabiliyorsunuz ve hikayenin akışı sizin hareketlerinizle belirleniyor, yeni görevleriniz verdiğiniz kararlar sonucu belirleniyor. *Tachyon*'un çıkışı için sonbahar düşünülüyor.



NovaLogic'in Voxel Space teknolojisi sayesinde son derece ayrıntılı birimler ve inişli çıkışlı manzaralar çizilebiliyor, hem de 3D hızlandırma gerekmeden...

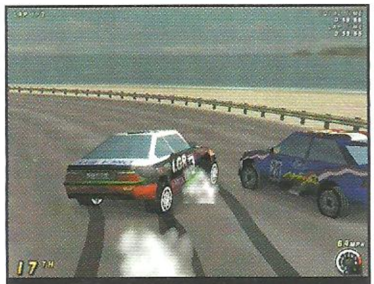
Her iki oyunda da NovaLogic'in NovaWorld online oyun servisi desteklenecek. *Maximum Overkill*'de 32 kişi, *Tachyon*'da ise aynı anda 120 kişi karşılıklı oynama imkanı bulacak



Tachyon: The Fringe'de idealist bir göçmen mi, yoksa GalSpan adlı mega-şirketin iktidara susamış bir üyesi mi olacağınıza siz karar vereceksiniz.

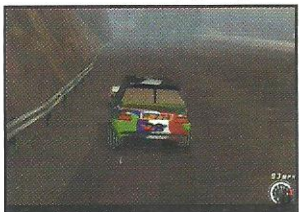
Eğlenceye Hazır Mısınız?

SouthPeak'in yeni oyunlarıyla harika zaman geçireceksiniz.



Boss Rally'de rakiplerinizle uğraşmaktan içiniz bayılırsa, arayı açmak için çok iyi bir yöntem olan kestirme yolları da kullanabilirsiniz.

D*ark Side of the Moon*'un başarısıyla (Mayıs sayımızda Editörün Seçimi olan incelemesine bakabilirsiniz) gaza gelen



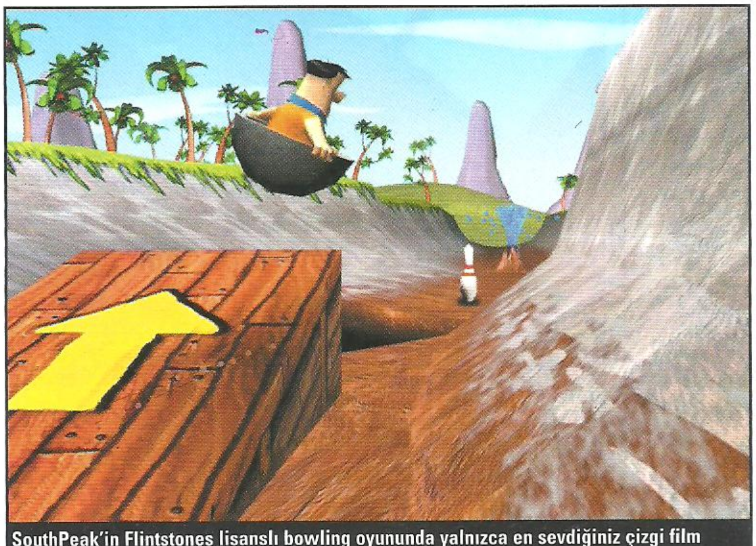
Boss Rally'de hava şartları arabanızın kontrollerini etkileyecek.

SouthPeak Interactive, şu sıralar üç yeni oyun üzerinde çalışıyor. Bu oyunlarla birbirinden çok farklı oyunseverlere hitap etmek amacındalar.

Bunlardan ilki Flintstones (bizdeki Taş Devri) lisansına sahip bir bowling oyunu. Evet, doğru okudunuz, Taş Devri'nde bowling. Kesinlikle kafamızdan uydurmuyoruz. Bowling "pistleri", Bedrock kasabasının çeşitli yerlerine yayılmış durumda; mesela taş ocağı, Fred'in arka bahçesi ve Drive-In gibi. Bunlar alıştığımız bowling pistleri gibi olmayacak, bunun yerine "topunuzu" sağa sola hareket ettirerek olabildiğince fazla sayıda lobut devirmek peşinde koşacaksınız. Oyunda en çok sevdiğiniz karakterleri yönetmeniz mümkün, dur durak bilmeyen Barney Rubble (Moloztaş) ya da baş belası Mr. Slate olabilirsiniz. *Flintstones Bowling* bu yılın sonlarında çıkıyor. Şunu söylemek isteriz ki, böyle bir fikrin ortaya atıldığı toplantıda duvarda bir sinek olup konuşulanları dinlemeyi çok isterdik!



Wild Wild West'te, Başkan'a yapılacak bir suikasti önlemeye çalışan bir ajan rolünü üstleneceksiniz.



SouthPeak'in Flintstones lisanslı bowling oyununda yalnızca en sevdiğiniz çizgi film karakterinin yerine geçmekle kalmıyor; ayrıca isterseniz topu da kontrol edebiliyorsunuz.

Arcade yarış hayranları da *Boss Rally* adlı oyunu oldukça beğenecekler. Bu yazıyı okuduğunuz sıralarda oyunun piyasaya çıkmış olması gerekiyor (çıkış tarihi olarak Mayıs verilmişti). Yalnızca donanım hızlandırmasıyla çalışan bu oyunda 16 araba ile 6 değişik ralli pistinde yarışabiliyorsunuz. Hava koşulları arabaların yol tutuşunu etkileyeceği için kullanmak istediğiniz lastik ve tampon tiplerini yarıştan önce belirlemeniz gerekiyor. Tek kişilik yarışta karşınıza 19 adet bilgisayar kontrollü araba dikiliyor; Internet, LAN ya da modemle oynamak istediğinizde ise 3 kişiye karşı mücadele verebiliyorsunuz.

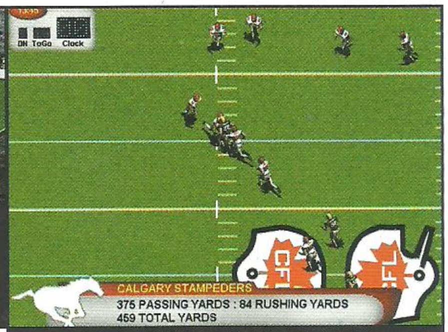
Yaz aylarında, *Wild Wild West* adlı filmde Will Smith ve Kevin Kline başrolleri paylaşacaklar. Tatilin sonuna doğru da aynı isimli oyunu oynuyor olacaksınız. Hem filmin, hem de oyunun konusu şöyle: İki devlet ajanı, deli (ama aynı zamanda dahi) bir bilim adamının Başkan'a düzenlediği suikast planını uygulayamadan durdurmak ile görevlendiriliyorlar. Umarız bu oyun, SouthPeak'in bir önceki Will Smith filmi *Men in Black*'in uyarlamasından çok daha iyi olur.

Oh, Kanada!

Kanadalılardan nihayet Kanadalılar için bir oyun.



Favori takımlar ve oyuncular oyunda aynen yer alacak, çünkü *CFL Football '99* için Canadian Football League lisanslarının tümü satın alınmış.



Kimse *CFL Football '99* ile *Madden NFL 99*'u karıştırmayacak, ama sistem gereksinimleri daha düşük tutulmalıydı.

Kanadalı'ların ülkelerinde oynadıkları Amerikan futbolunun (belki de Kanada futbolu desek daha doğru olur) bildiğiniz Amerikan futbolundan farklı kuralları olduğunu belki duymuşsunuzdur. Kanadalı bir geliştirici ekip olan WV Software, Kanada Futbol Ligi üzerine kurulu olarak hazırlanan *CFL Football '99* adlı bir oyun üzerinde çalışıyor.

CFL'i Amerikan liginden ayıran bütün kurallar oyunda bulunacak, bunların arasında takımların 12 kişiden oluşması ve arka alanda hareketli olan oyuncuların sayısında sınırlama olmaması gibi kurallar da var. Evet, her şey yerli yerinde…

CFL Football '99 tamı tamına lisanslanmış, yani gerçek takımların ve oyuncuların hepsini görebileceksiniz. Aynı zamanda çok da esnek; oyuncuları, özelliklerini ve ligin yapısını istediğiniz gibi değiştirebiliyorsunuz. Kullanması kolay bir arayüz ve multi-player desteği ile sunulacak oyunun Haziran'da piyasada olması bekleniyor.

Kazanmanın Formülü

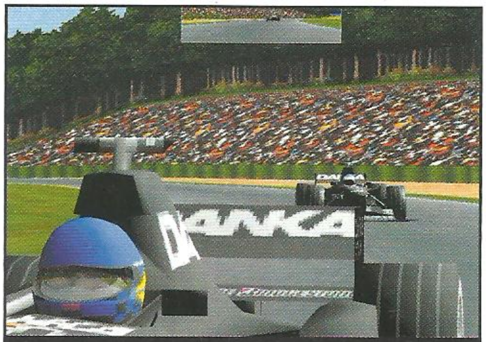
Eidos, yeni bir F1 oyunuyla piste çıkıyor.



Gerçek hayattaki takımlar, arabalar ve pistler *Official Formula 1 Racing*'de olduğu gibi kullanılacak.

Eidos, *Official Formula 1 Racing* adlı yarış simulasyonu ile bu türe ilk adımını atmaya hazırlanıyor. Çok sağlam bir lisansa sahip olan bu yarış oyunu, hem simulasyon, hem de arcade hayranlarını memnun etmek üzere iki değişik moda sahip olacak. Oyunda 11 takımın, 22 arabanın ve 1998 sezonundaki 16 pistin hepsi bulunacak. Grafiklerde sıkı bir 3D desteği olacak (ancak 3D hızlandırıcı zorunlu değil); ayrıca paraya kıyıp bir force-feedback joystick aldıysanız yolun sarsıntılarını parmaklarınızda hissedeceksiniz.

Diğer özellikler arasında, yarış boyunca değişiklik gösterebilen hava koşulları ve ayarlı olarak gelen 20 kamera görünümüne ek olarak özel kamera açıları ayarlayabilme seçenekleri de bulunuyor.



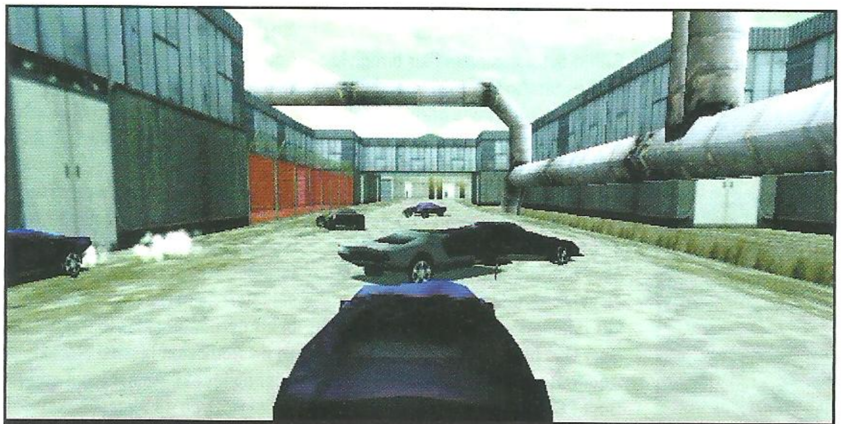
Official Formula 1 Racing'de istediğiniz yere kamera koyabileceksiniz, bu yer yarış sırasında size pek bir yarar sağlamasa bile!

Sigorta Primleri mi? Pöf!

Demolition Racer*'da taş taş üstünde bırakmayacaksınız.*

Bir yarış pistinde cici cici araba kullanmaktan artık size bıkkınlık geldiyse, Accolade'in sizi neşelendirecek ve yüzünüze sadistçe bir gülümseme getirecek bazı projeleri var. Geliştirici Pitbull Syndicate (Destruction Derby serisini yaratanlardan bir kısmı da bu ekipte) tarafından hazırlanan *Demolition Racer*, rakibinizi parça parça etmenize izin veren bir oyun. Aslına bakarsanız başarıya ulaşmak için bazen bundan başka çıkar yol da kalmıyor.

8 değişik araba seçebiliyor ve aralarında Demolition Racing, Bowl Match ve Suicide Racing gibi türlerin de olduğu yarışları 12 farklı pistte oynayabiliyorsunuz. Aracınız hasar aldıkça yol tutuşu zayıflıyor ve hasarlar, araba modelinde de göze çarpıyor. *Demolition Racer*'da ayrıca gece yarışları ve çamurlu pistler de bulunacak. Oyunun sonbaharda piyasada olması bekleniyor.



Demolition Racer sonhabarda çıktığı zaman oyunseverler, rakiplerini paramparça etme fırsatı yakalayacaklar. Belki de trafik canavarını yenmemizde etkisi olur, ne dersiniz?

Haber Özetleri

Elysium'un Sonu

Cavedog Entertainment, tasarımcı John Cutter'ın macera/roleplaying karışımı oyunu *Elysium*'un iptal edildiğini duyurdu. Ekiptekiler başka projelerde görevlendirildiler ve Cutter da çıkış tarihi henüz açıklanmayan yeni bir oyun üzerinde çalışmaya başladı.

Fransız Saçmalığı

Fransızların baş ağrısı Familles de France, sansürcülüğün aksamadan yürümesi için elinden geleni ardına koymuyor. Şiddet karşıtı kampanyaları sayesinde 6 oyun Fransa'da yasaklandı: *Resident Evil II, Unreal, Sanitarium, Wild 9, Grand Theft Auto* ve *Carmageddon II*. Kuruluşun yaptığı açıklamalara göre bu oyunlar "gençler arasında şiddetin beklenmedik bir şekilde artmasının önem kazandığı bir dönemde son derece zararlı." Bu tür kararları bizim yerimize veren büyüklerimizin olması ne kadar da rahatlatıcı, değil mi?

Ahlak Çöküntüsü

California'lı bir piyasa araştırma şirketi olan Alden & Associates, bin Amerikan ailesi üzerinde yaptığı bir ankette ailelere "Bilgisayar oyunları Amerikan gençliğini çürütüyor" cümlesine katılıp katılmadıklarını sormuş. Alın size sonuçlar: %52.3'lük dilim "Katılıyor", ya da "Kesinlikle katılıyor"; %42.4 de "Katılmıyor" ya da "Kesinlikle katılmıyor." Geri kalan %5.1 ise ya çekimser ya da oynadıkları bilgisayar oyunları yüzünden o kadar bozulmuşlar ki doğru dürüst yanıt verememişler.

Infinite *Unreal*'ı Seçti

Unreal motorunun lisansını alan en son şirket Justin Chin'in Infinite Machine şirketi. Çıkışı 2000 olarak duyurulan ve adı henüz belli olmayan oyun, GT Interactive tarafından yayınlanacak bir third-person shooter olacak. Tabii ki Chin, daha çok LucasArts'ın olağanüstü oyunu *Jedi Knight*'ın proje lideri olarak tanınıyor. *Unreal*'ın yaratıcısı Epic Games'in başkanı Mark Rein, "Justin ve ekibin geri kalanı oyun için ortaya attıkları planlarla ve *Unreal* motorunu nasıl geliştirip optimize edecekleri konusundaki fikirleriyle hepimizi büyülediler" diye konuşuyor.

Mega-Duke

3D Realms'in yakında çıkacak oyunu *Duke Nukem Forever* hakkında biraz bilgi ya da ekran görüntüsü alabilmek deveye hendek atlatmaktan zor görünüyor. Ancak kulağımıza gelen dedikodulara göre oyunun ana müziğini bütün metalcilerin gözde grubu Megadeth hazırlıyormuş! Eğer Dave Mustaine'in o müthiş sesini daha önce duymayıp merak edenlerdenseniz, Duke'un stiliyle Dave'inkinin çok güzel bir şekilde uyuştuğuna emin olabilirsiniz.

Purple Moon Rahatladı

Geçen ay yazılım firması Purple Moon'un kepenklerini indirdiğini duyurmuştuk. Ancak yeni aldığımız haberlere göre oyuncaklar ve Barbie'nin bütün ürünleriyle ilgilenen firma Mattel, bayan oyuncular arasındaki popülerliğini artırmak amacıyla Purple Moon'u kanatları altına alacakmış. İçimize serin sular serpildi valla!

Beleş Ultima Online

Origin, 31 Mart'tan başlayarak *Ultima Online* müşterilerine yeni bir seçenek sunuyor: Üç aylık abonelik alana bir ay bedava. Tahmin edebileceğiniz gibi bu teklif, Sony'nin *Everquest*'i çıkararak *Ultima Online*'a ciddi bir rakip haline gelmesinden hemen sonra yapıldı. Origin'in dediğine göre bu fırsatla müşteriler ek oyun sürelerine de sahip olacaklarmış. Ama oyunu oynamak üzere abone olmaya kalkıştığınızda, siz tersi yönünde talimat vermedikçe her ay belli bir ücret çekilmek üzere kredi kartı numaranızı istediklerini göz önünde tutarsak, bu pek de öyle avantajlı görünmüyor. Ancak şurası kesin, bu iki oyun arasındaki rekabet sürdükçe daha çok kampanyalar göreceğiz.

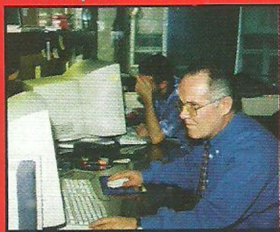


Bu zavallı koruma görevlisi, Computer Game Developers' Association'ın dağıttığı ödüllerde *Half-Life*'ın iki kategoride birinciliği başkasına kaptırdığını öğrenince bayılmış!..

PC Gamer Oyun Listesi

Bu ay dergimizde kim, ne oynuyor?

***Apeiron*'un kralı kim? Bu soruyu geçen ay sorsanız hiç tereddütsüz Gökhan derdik. Ne kadar içimize sinmese de dergimizin sevgili grafikerinin rekoruna kimsenin ulaşamadığı bir gerçekti. Ama bu ay işler değişti. Görsel Yönetmen ve Yazı İşleri Müdürümüz biricik Adil Abimiz, Gökhan'ı ezdi geçti. Zaten ona da bu yakışırdı. Azmeden Adil Abi derginin işini gücünü bırakıp kendini *Apeiron*'a verdi. Ama bütün emeğine değdi doğrusu. Çünkü o artık *Apeiron*'un kralı. Sadece *Apeiron* mu? Elbette ki hayır. Bu ay Adil Abi'yi *Virtual Pool*'da da grafikerlere ders verirken izledik. Gökhan ve Antonio, Adil Abinin üst üste yağmur gibi yağan sayılarını izlerken kendilerini "Allahım neydi Günahım"ı mırıldanmaktan alıkoyamadılar. Bilardo sanatında da kimin patron olduğu ortaya çıktı. Grafikerlerin hezimetleri bunlarla da bitmedi. Barcelona'ın tarihindeki ilk 6-1'lik Chelsea yenilgisi yine Gökhan'a nasip oldu. Gökhan'ı son gördüğümüzde bir RailGun'ın namlusunda tir tir titriyordu. Neyse ki grafikerliği de oyunculuğu gibi değil.**



Gökhan tahtını devretmekten pek te memnun kalmamış gözüküyor.

1. *X-Wing Alliance* .... *Herkes*
2. *Requiem* .... *Herkes*
3. *Kingpin: Life of Crime* ...... *Ahmet, Ateş, Tuğbek*
4. *Aliens versus Predator* ... *Ahmet, Güven, Tuğbek*
5. *Resident Evil 2* .... *Göksu, Mustafa*
6. *Civilization: Call to Power* .... *Serpil, Göksu*
7. *South Park* .... *Gökhan, Ahmet, Tuğbek*
8. *Myth II* .... *Tuğbek*
9. *Championship Manager 3* .... *Cem*
10. *Baldur's Gate* .... *Ahmet*

Half-Life Yine Süpürdü

Bütün oyun basınının fikir birliğiyle herkes tarafından 1998'in en iyi oyunu ödülüne layık görülen *Half-Life*, bu kez de Computer Game Developers' Association tarafından ödüle boğuldu. Spotlight Award töreni, bu sene San Jose'de düzenlenen Game Developers Conference'da yapıldı ve Valve'ın incisi, aday gösterildiği dokuz ödülden yedisini kapmayı bildi: Best Use of Graphics, Best Use of Audio, Best AI, Best Action Game, Best PC Game, People's Choice ödülü ve son olarak da Best of Show ödülü. *Half-Life*, Most Innovative Game Design (en yaratıcı oyun tasarımı) dalında birinciliği *Legend of Zelda: Ocarina of Time*'a, Best Multi-player Game dalında da *Starcraft*'e kaptırdı.

Activision Uzman Kazandı

Activision, yazılımlarında belirli bir kalite tutturma iddiasını devam ettirmek üzere en çok Bicycle kart oyunları, ev içi üretkenlik uygulamaları ve Sega'nın PC oyunlarını yeniden paketlemesiyle tanınan Expert Software'i satın alıyor. Anlaşma yaklaşık 23 milyon dolar tutarında ve Expert Software hisse sahipleri de hisse başına 2.65$ gibi bir ücret alacaklar (bunları nakit ya da Activision hissesi olarak ödenebilecek). Anlaşmanın son halini Haziran'da alması bekleniyor; ayrıca Expert hisse sahiplerinin de onayı gerekecek.

Best of the Best

ASUS AGP-V3800

The Best TNT2 Card for Your Deluxe Entertainment Platform



Key Benefits

- New! nVIDIA **RIVA TNT2**™ 128-bit graphics accelerator
- **VR stereoscope** with ASUS innovation to make your 3D games as impressional VR stereo world
- Real time **30 frames/sec video capture** with high quality compression
- High quality **SCART-RGB** (BNC x 3) for high quality TV-out
- Independent setting of display functions (including color-gamma, refresh-rate, output) for game, desktop, and video
- Complete entertainment solution with TV-tuner, ASUS DVD, Macrovision, ...

ASUS

ASUS Tek COMPUTER INC.

Çizgi ELEKTRONİK SANAYİ VE TİCARET LTD. ŞTİ.

Gülbahar Mah. Şekerciler Sok. No: 10, 80300 Mecidiyeköy-İstanbul Tel: (0212) 273 14 91-273 02 89-211 30 57 Fax: (0212) 272 58 86 http://www.cizgi. com. tr

Top 50

Geçen ay ilk başladığımız Top 50 köşesine devam ediyoruz. Ama korkarız ki siz olayı yanlış anladınız. Her ay oy kullanma hakkına sahipsiniz. Yani bir kere oy verip köşenize çekilmek yok. Ne güzel geçen ay beklediğimizdende fazla gelen oylarınız bizi mutlu bir şaşkınlığa boğmuştu. Şimdi ne bu yani.

Bu arada geçen ay puanlama sistemimizi tam olarak açıklamamıştık. Şimdi tam sırası. Her ay sizden gelen oyların yanı sıra eski oylarınızında puanlamada etkisi olacak. Yolladığınız her oy bir sonraki ay da oy olarak sayılacak. Bir sonraki ay değeri 1/3'e düşen oylarınız dördüncü aydan sonra etkinliğini yitirecek. Böylece sıralamayı biraz daha düzenli koruyabileceğiz. Gelecek ay sizlerden çok daha fazla oy bekliyoruz.

Aksiyon Oyunları



Bu ay / Geçen ay			Oy	/ Rating
1.	---	Half Life *(Sierra)*	24	97
2.	▲	Tomb Raider III *(Eidos)*	13	49
3.	▼	Quake II *(id Software)*	12	92
4.	---	Resident Evil 2 *(Capcom)*	7	79
5.	▲	Mortal Combat 4 *(Midway)*	6	66
6.	▼	Unreal *(GT Interactive)*	4	92
7.	▼	Shogo *(Monolith)*	4	90
8.	▼	Blood II: The Chosen *(GT Interactive)*	4	80

Adventure Oyunları



Bu ay / Geçen ay			Oy	/ Rating
1.	---	Grim Fandango *(LucasArts)*	15	91
2.	▲	Curse of Monkey Island III *(LucasArts)*	7	95
3.	▼	Sanitarium *(ASC Games)*	7	89
4.	---	Redguard *(Bethesda)*	3	88
5.	---	Broken Sword 2 *(Virgin)*	3	82
6.	---	Twinsen's Odyssey *(Activision)*	3	80
7.	---	Larry VII *(Sierra)*	2	84
8.	---	Last Express *(Broderbund)*	1	90

FRP Oyunları



Bu ay / Geçen ay			Oy	/ Rating
1.	---	Diablo *(Blizzard)*	12	90
2.	---	Might and Magic VI *(3DO)*	10	90
3.	▲	Baldur's Gate *(Interplay)*	7	94
4.	▼	Fallout II *(Interplay)*	7	89
5.	---	Return to Krondor *(Sierra)*	6	80
6.	▲	King's Quest Mask of Eternity *(Sierra)*	4	66
7.	▼	Lands of Lore III *(Westwood)*	4	-
8.	---	Final Fantasy VII *(Eidos)*	2	90

Spor/Yarış Oyunları



Bu ay / Geçen ay			Oy	/ Rating
1.	---	Fifa 99 *(EA)*	21	-
2.	▲	NBA Live 99 *(EA)*	13	92
3.	▼	NFS III *(Sierra)*	13	88
4.	---	Championship Manager 3 *(Eidos)*	7	91
5.	---	Carmageddon 2 *(SCI)*	4	83
6.	---	Test Drive 5 *(Accolade)*	3	81
7.	---	Motocross Madness *(Microsoft)*	1	92
8.	---	F1 Racing Simulation *(Ubisoft)*	1	90

Strateji Oyunları



Bu ay / Geçen ay			Oy	/ Rating
1.	---	HoMM III *(3DO)*	26	89
2.	---	Starcraft *(Sierra)*	16	92
3.	▲	Myth II *(Bungie Software)*	13	92
4.	▼	Alpha Centauri *(Firaxis)*	7	98
5.	▲	Commandos *(Eidos)*	7	80
6.	▼	Age of Empires *(Microsoft)*	6	86
7.	▼	Close Combat III *(Microsoft)*	4	92
8.	---	Army Men *(Studio 3DO)*	4	77

Simulasyon Oyunları



Bu ay / Geçen ay			Oy	/ Rating
1.	---	Falcon 4.0 *(Microprose)*	9	95
2.	---	Roque Squadron *(LucasArts)*	3	88
3.	---	Jane's F-15 *(Jane's C.S.)*	3	-
4.	▲	F-16 *(NovaLogic)*	2	78
5.	▲	Combat Flight Simulator *(Microsoft)*	1	85
6.	▼	WWII Fighters *(Jane's C.S.)*	1	84
7.	▲	Fighter Pilot *(3DO)*	1	31
8.	▲	Apache Havoc *(Empire)*	1	







Bu ay / Geçen ay			Tür	Oy	Rating
1.	---	HoMM III *(3DO)*	ST	26	89
2.	▲	Half Life *(Sierra)*	AK	24	97
3.	▼	Fifa 99 *(EA)*	SY	21	-
4.	---	Starcraft *(Starcraft)*	ST	16	92
5.	▲	Grim Fandango *(LucasArts)*	AD	15	91
6.	▲	NBA Live 99 *(EA)*	SY	13	92
7.	▲	Myth II *(Bungie Software)*	ST	13	92
8.	▲	NFS III *(Sierra)*	SY	13	88
9.	▼	Tomb Raider III *(Eidos)*	AK	13	49
10.	▼	Quake II *(id Software)*	AK	12	92
11.	▼	Diablo *(Blizzard)*	FRP	12	90
12.	▼	Might and Magic VI *(3DO)*	FRP	10	90
13.	▲	Falcon 4.0 *(Microprose)*	SM	9	95
14.	---	Alpha Centauri *(Firaxis)*	ST	7	98
15.	▲	Curse of Monkey Island *(LucasArts)*	AD	7	95
16.	▼	Baldur's Gate *(Interplay)*	FRP	7	94
17.	---	Championship Manager 3 *(Eidos)*	SY	7	91
18.	▼	Fallout 2 *(Interplay)*	FRP	7	89
19.	▼	Sanitarium *(ASC Games)*	AD	7	89
20.	▲	Commandos *(Eidos)*	ST	7	80
21.	▼	Resident Evil 2 *(Capcom)*	AK	7	79
22.	▼	Age of Empires *(Microsoft)*	ST	6	86
23.	▲	Return to Krondor *(Sierra)*	FRP	6	80
24.	▲	Mortal Combat 4 *(Midway)*	AK	6	66
25.	▼	Unreal *(GT Interactive)*	AK	4	92
26.	▼	Close Combat III *(Microsoft)*	ST	4	92
27.	▼	Shogo *(Monolith)*	AK	4	90
28.	▲	Thief: The Dark Project *(Eidos)*	AK	4	90
29.	▼	Carmageddon 2 *(SCI)*	SY	4	83
30.	▼	Blood II: The Chosen *(GT Interactive)*	AK	4	80
31.	▲	Army Men *(Studio 3DO)*	ST	4	77
32.	▲	King's Quest *(Sierra)*	FRP	4	66
33.	▼	Lands of Lore III *(Westwood)*	FRP	4	-
34.	▲	Civizilation II *(Microprose)*	ST	3	97
35.	▲	Warcraft 2 *(Blizzard)*	ST	3	96
36.	▲	Simcity 3000 *(Maxis)*	ST	3	95
37.	▼	Caesar III *(Sierra)*	ST	3	93
38.	▲	Rainbow Six *(Redstorm)*	AK	3	93
39.	▲	SiN *(Activision)*	AK	3	91
40.	▼	C&C: Red Alert *(Westwood)*	ST	3	91
41.	▼	Heretic II *(Activision)*	AK	3	89
42.	▼	Redguard *(Bethesda)*	AD	3	88
43.	▼	Roque Squadron *(LucasArts)*	SM	3	88
44.	▲	Grand Theft Auto *(ASC Games)*	AK	3	84
45.	▲	Broken Sword 2 *(Virgin)*	AD	3	82
46.	▼	Test Drive 5 *(Accolade)*	SY	3	81
47.	▲	Twinsen's Odyssey *(Activision)*	AD	3	80
48.	▼	Jane's F-15 *(Jane's C.S.)*	SM	3	-
49.	▼	Worms 2 *(Microprose)*	ST	2	90
50.	▼	Final Fantasy VII *(Eidos)*	FRP	2	90

AK: Aksiyon; **AD:** Adventure; **SY:** Spor/Yarış; **ST:** Strateji; **SM:** Simulasyon

çocuklar şehre



rogue spear geri dönüyor

William R. Trotter



Geçen yıl *Tom Clancy's Rainbow Six*, karmaşık taktiği ve ürkütücü olduğu kadar da gerçekçi aksiyonuyla tüm oyuncuları büyülemişti. İşte şimdi o seçkin RAINBOW komandoları, yeni bir iş için geri döndüler. Hem de 150'den fazla yeni ve gelişmiş özellikle... Bu haliyle *Rogue Spear* 3D aksiyon türünü sil baştan tanımlayacağa benziyor.

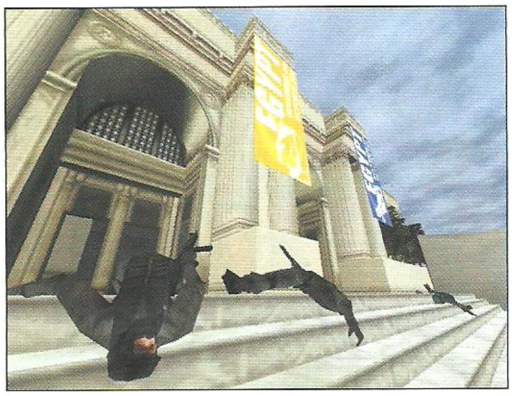
Tom Clancy's Rainbow Six gibi hit bir oyunun devamının gelmesi kaçınılmazdı; ama kimse bu oyunun çıkış duyurusunun bu kadar çabuk yapılmasını beklemiyordu. Daha *Eagle Watch* görev paketinin oyun listelerine saldırısının izleri silinmemişken ve orijinal oyunun çıkışından sadece 6 ay sonra Red Storm Entertainment'ın devam oyunu üzerinde çalışmaya başladığına dair söylentileri doğrulayan resmi açıklama geldi.

Kafaları karıştıran bir 1 Nisan şakasının ardından (*Red Storm* kendi sitesinden yeni oyunun isminin *Tom Clancy's Nuclear Weasel* olacağını duyurdu. Oyun için sahte bir logo ve uydurma sahneler de hazırlamışlardı) gerçek hikaye ortaya çıktı: Oyun, *Tom Clancy's Rogue Spear* adıyla anılacaktı, Eylül'de yayınlanacaktı ve *Rainbow Six* hayranlarının yeni rüyası olacaktı.

PC oyun pazarının tipik bir örneği olarak *Rainbow Six*'in büyük ticari başarısı, taklit oyunların çığ gibi büyümesine neden olmuş yani bir alt tür doğmuştu; ekiple oynanan taktiksel aksiyon. Ancak *Delta Force ve Spec Ops* gibi rakip oyunlar kendi çaplarında başarılı olsalar da herkes *Rainbow Six*'in, bu özel dalın ustası olduğunda hemfikirdi. İlk kez bu sayfalarda gördüğünüz devam oyunu, bu konumunu daha da sağlamlaştırmaya kararlı görünüyor.

Geliştirme ekibi, devam üzerinde gerçek çalışmalara geçmeden önce oyuncuların orijinal oyun hakkındaki izlenimlerini ele aldı. Yapımcı Carl Schnurr şöyle diyor: "Bütün deneyimi yeniledik. İnsanlar yığınlar halinde, *Rainbow Six*'i online oynamaya başlayana dek sonu belli olmayacak olan birçok hikaye de buna dahil. Bundan böyle ekiplerin kapı ağızlarına ya da merdivenlere yığıldığını görmeyeceksiniz. Artık birilerinin kolunun ya da bacağının duvardan geçtiğini görmeyeceksiniz. Birçok oyuncu ilk versiyonda sniper'ları kontrol etme yöntemimizden şikayetçiydi. Biz de bu kez onları oynanışla tamamen bütünleştirdik ve artık sniper'ları hafif zırhlara karşı etkili olan 50 kalibrelik tüfeklerle silahlandırma şansınız da var."

Artık savunma komutlarınızı "go" komutuyla kombine edebiliyorsunuz. Böylece bir ekip seçtiğiniz bir mevkiye ulaştığında seçiminize göre bir savunma dizilimi gösterebilecek. Bir başka önemli şikayet de şuydu: Orijinal oyunda senaryonun ortasında oyunu durdurup geri dönmeden bir takım üyesinin uzmanlığının ne olduğuna bakamıyordunuz, artık yapabiliyorsunuz. Ve pek çok online oyuncunun sözünü dinleyerek her takım oyuncusuna bir isim etiketi koyduk.



***Rogue Spear*'daki teröristler *Rainbow Six*'dekinden daha akıllı ve ölümcül olacak. Bu da yukarıda gördüğünüze benzer sahnelerin daha sık yaşanmasına sebep olacak.**

Oyuncuların özellikle talep ettiği ve arzulanan değişiklikleri listeleyen tasarım dökümanı 25 sayfa uzunluğunda. Artık hareketlerde 400 yeni motion-capture var, bu sayı önceki oyunda 120 idi. Ayrıca terröristlerin daha insan görünümlü olması için özen gösterilmiş.

Şeytanları insanlaştırmak

Orijinal oyunda terröristleri üç değişik modda görüyorduk; her şeyden habersiz, şüpheli ve rehineleri öldürmeye eğilimli oldukları panik hali. Artık Tango'lar 150 motion-capture hareketle kontrol ediliyor. Artık onların sıkıldığını, bir sandalyeye çöküp uyukladığını, esneyip gerindiğini görebileceksiniz ve tüm bunlar onların daha canlı görünmesini sağlayacak.

Schnurr, yeni ve geliştirilmiş teröristleri gururla gösterirken "İlk versiyondaki yapay zekayı bütünüyle bir kenara



Prag'daki Opera binası, *Rogue Spear*'ın akışı içinde Rus Mafyası'nın hedeflediği 16 noktadan sadece biri. Ve bu pisliği temizlemek sizin RAINBOW komandalarına düşüyor.



Saldırı timleriniz, oyundaki yeni soğuk iklimli bölgelerde bunun gibi şık kamuflaj kıyafetleri giyiyor.

"Bütün deneyimi yeniledik. İnsanlar yığınlar halinde, Rainbow Six'i online oynamaya başlayana dek sonu belli olmayacak olan birçok hikaye de buna dahil.

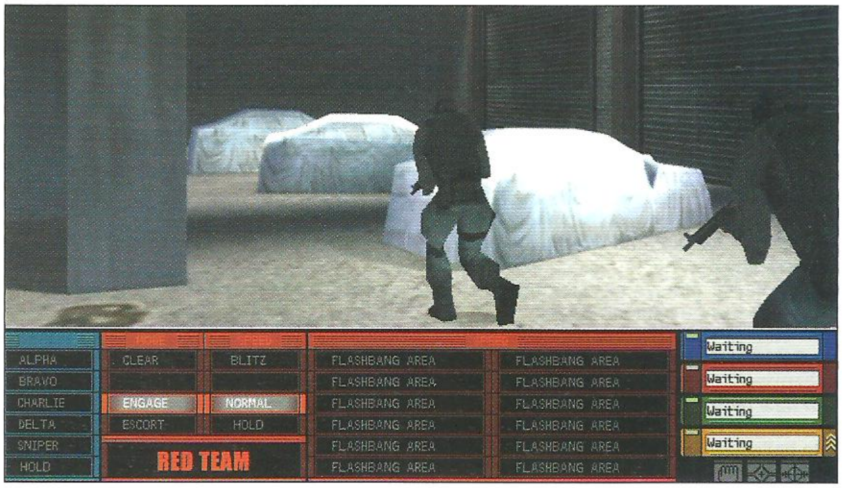
Carl Schnurr — produktör, *Tom Clancy's Rogue Spear*



Red Storm'un yeni render motoru burada gösterilen rehine modeli gibi çok daha detaylı karakterler yaratmaya imkan veriyor.



Her görevden önceki taktik planlama aşaması sayesinde artık ekibinize daha özel görevler verebileceksiniz.



Parmaklarınızın ucunda *Rainbow Six*'dekinden daha fazla bilgi olsun diye *Rogue Spear*'de arayüz yeni baştan geliştirilmiş ve ekibin durumu gibi hayati bilgilerin ekrana daha iyi yansıması sağlanmış.

bıraktık" diyor. "Öyle çok değişiklik vardı ki bunları kolayca var olan kodlara uyarlayamazdık. Bu yüzden yeni ve çok güçlü bir render motoru kullanarak en baştan başlamaya karar verdik."

Yani bundan böyle hedeflenen bina dışındaki bir nöbetçi askere ateş açtığınızda diğer muhafızlar neler döndüğünü anlamak için oraya doluşmayacak ve siz de onları kolayca avlayamayacaksınız. Artık teröristler bu duruma karşı çok uyanık ve size göremediğiniz bir yerden ateş ederek karşılık veriyorlar. Bir Tango, içinde rehine olsun olmasın bir odayı korumakla görevlendirilmişse ve şüpheli ya da tehlike bildiren bir ses duyarsa kurşun saçarak dışarı fırlamıyor. Bunun yerine karşınıza aniden ve çok daha dikkatli bir şekilde çıkıyor ya da belki yerinden kalkıyor, kapıya yürüyor ve temkinli bir şekilde karmaşanın olduğu tarafa doğru bakıyor. Ya da belki paniğe kapılıp hiçbir saldırganı görmeden önce rehinelerden birini vuruyor.

Rogue Spear'daki detaylar kurşun delikleri gibi küçük ama önemli şeylerde bile görülebiliyor. *Rainbow Six*'de bunlardan sadece 30 tanesini görebiliyordunuz. Bunun dışında kare oranı da gözle görülür bir düşüş gösteriyor ve program ilk kurşun deliklerinden bazılarını silmeye zorlanıyordu. Artık oyunun tamamında kurşun deliği efektleri geliştirilmiş ve sisteminizin gücüne uygun bir tercih yapabilirsiniz.

Ayrıca, cesetler düştükleri yerde kalıyor. El bombalarının bıraktığı yanık izleri ve kapılarda açtığı delikler kaybolmuyor. Yaralılar artık daha gerçekçi görünüyor; bacağından vurulan biri topallıyor, kolundan vurulansa silah doldurmakta ve nişan almakta zorlanıyor.

Artık farklı cephane türleri de var. Örneğin elinizde bir HK-MP5 varsa sıradan full-metal-jacket kurşunlarıyla hallow-points arasında tercih yapabilirsiniz. İlkinin menzili daha uzun, diğeriyse yakından daha etkili. Av tüfeğinin efektleri de değiştirilmiş. Schnurr: "Danışmanlarımızdan biri (kim olduğunu söyleyemem) bize dedi ki 'Av tüfeklerini hep rehine durumunda kullanıyoruz. Eğer adamlarınızı doğru yerlere yerleştirmişseniz ve karşınızda kolunu bir rehinenin boğazına sarmış kötü bir adam varsa onun dirseğine nişan alabilirsiniz. Onu öldürmezsiniz; ama kesinlikle yere serersiniz ve aciz bırakırsınız. Bir hedefi iyi bir taktikle iki saçmayla vurmak on tane 9 mm'lik mermiyle vurmaya eş değerdir. Kimse bunu göz ardı edemez'. "

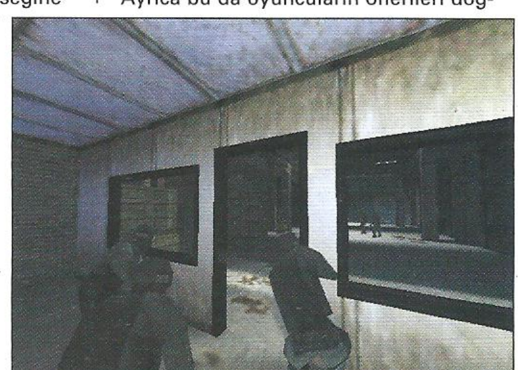
Tam İstediğiniz Gibi Bir Senaryo

Herhalde bir anti-terörist gücün en sık karşılaştığı kriz bir yolcu uçağında rehin alınan insanlardır. *Red Storm* bir 747 kaçırma vakası içeren bir senaryo için abartısız yüzlerce talep almış. Bunun üzerine ekip çalışmış ve Brüksel Uluslararası Havaalanı'nda geçen *747 Takedown* isminde bir senaryo hazırlamış. *Red Storm* çalışanlarının işyerlerini çeviren duvar gerçek bir 747'nin kesit çizimleriyle dolu ve grafiklerin (oyundaki tüm grafikler gibi bütünüyle yeni bir render motoruna dayalılar) koltuk döşemelerindeki dokulara kadar gerçek gibi görünmesi için çok çalışıldığı belli.

Geliştirmenin bu aşamasında ekip denge ve oynanabilirliği sağlamak için çeşitli senaryolar üzerinde çalışıyor. Şimdiye kadarki en umut verici senaryoda sniper'ların saldırısıyla cockpit, koridor veya asfalt üzerinde görülebilen tüm teröristler temizlenirken ana takım yakıt ikmal takımı kılığında uçağa arka taraftan dalıyor.

En sondaki kör döğüşü doğrusu görülmeye değer. Ve eğer teröristlerin yolcu bölmesine bir iki el bombası fırlatmaya vakti olursa durum korkunç olabilir. Daha önce hiç kimse, hiçbir oyunda böylesi bir sahneyi canlandırmayı denememişti ve eğer fikir yeterince şekillenirse oyuncuların olan biteni bir dereceye kadar kontrol altında tutma imkanı olacak. *747 Takedown, Rouge Spear*'ın zirve noktası olabilir.

Yeni oyunda araçlar çoğunlukla (sadece uçaklar değil) önemli bir rol oynayacak. Ekipler arabaların lastiklerini, motorlarını ve ön camlarını vurarak kötü adamların kaçmasına engel olabilecekler. Ayrıca bu da oyuncuların önerileri doğ-

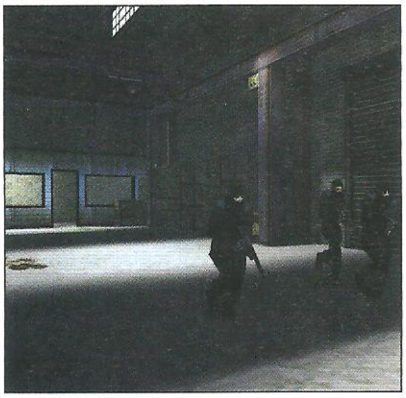


Komandolar, artık köşelerden ve kapı aralıklarından eğilip kendilerini fark ettirmeden neler olup bittiğini gözetleyebiliyor.

rultusunda geliştirilmiş bir özellik.

Schnurr'a göre ilk oyunun hayranlarının yaptığı en ısrarlı eleştiri aynı anda sadece bir ekibin hareketlerini görebilmeniz konusunda. Bir rehinenin korunmasına odaklandığınız bir anda, destek ekiplerinden birinin birdenbire "gone red" olduğunu görebiliyordunuz. *Rogue Spear*'ın yeni Overwatch Mode'unda çok sayıdaki taktik pencereleri aracılığıyla ekiplerinizin ne yaptığını eş zamanlı olarak görebiliyorsunuz. Ayrıca gerçekten ilginç bir şeyler olmaya başlarsa bunları tam ekran görme şansınız da var.

"Klavye komutlarımız hala var" diyor Schnurr, "bunlardan bazıları oldukça da karmaşık. Ama kontrolleri daha kullanışlı hale getirmek için çok sıkı çalıştık. Böylece çok daha fazla şeyi mouse klikleriyle halledebileceksiniz." Orijinal oyunun handikaplarından birini kapatan komutlardan en ilgi çekici olanı şu: Bir ekibi yönetirken kırmanız gereken bir kapıya geldiyseniz ve ne sizde ne de ekibin diğer üyelerinde patlayıcı yoksa ne yaparsınız? Gayet basit: Senaryonun herhangi bir yerinden patlayıcısı olan bir ekip üyesi bulun, adamı seçin ve "kapıyı kır" emri verin. Bu adam ekibinden ayrılacak, size katılacak ve otomatikman verilen işi yerine getirecektir.



Bu karanlık ambar belki *Rogue Spear*'ın en göz alıcı mekanı olmayacak; ama zorlu bir multi-player arenası olacağı kesin.

> **"Öyle çok değişiklik vardı ki, bunları kolayca var olan kodlara uyarlayamazdık. Bu yüzden yeni ve çok güçlü bir render motoru kullanarak en baştan başlamaya karar verdik."**
>
> Carl Schnurr — produktör, *Tom Clancy's Rogue Spear*

Daha Fazla Yeni Özellik

Şimdiye dek okuduklarınız bile içinizi gıcıkladı, değil mi? Bunlar dışında çok daha fazla yeni ve geliştirilmiş özellik var ve bunların hepsini sıralamak neredeyse imkansız. Ama biz hepsini sıralamayı yine de bir deneyelim.

➤ Bir görev editörü sayesinde temel geometri ve dokular dışında oyundaki her şeyi değiştirerek var olan görevleri değiştirebileceksiniz. "Böyle bir sınırlama getirdik" diyor Schnurr, "Çünkü kimsenin gerçekten aptal bir senaryo çıkarmasını istemedik. Örneğin ekip liderini Palyaço Bozo'ya ve teröristleri de elinde süpürge, kova taşıyan bir grup temizlikçi kadına çevirmelerini istemiyoruz. Bu bizce oyunun ruhuna yapılmış bir saygısızlık olur."

➤ Yapay zekanın bütünüyle yeni olan çalışma yöntemi sayesinde ekip üyeleri artık ufacık bir odaya doluşmayacak ya da körü körüne lideri takip etmeyecek. Ekip üyeleri, liderleri dar bir yere girdiğinde otomatikman geri çekilip yeniden gruplaşacak.

➤ Yeniden gözden geçirilen ekip davranışlarının yanında nişan alma kurallarına daha fazla esneklik getirilmiş ve el bombaları, kalp atışı algılayıcıları ve flaş patlamaları gibi özel araçların daha iyi kullanılması için ince ayar yapılmış.

➤ Planlama aşamasında ekip üyelerine klavye aracılığıyla verdiğiniz özel komutlar yanında (patlatma, kırma, flaş patlatma vs.) tüm ekibe aynı anda verebileceğiniz durma ve ilerleme komutları da var.

➤ Hava efektleri, bundan böyle bazı görevlerin yağmurlu ya da karlı havalarda geçeceği anlamına geliyor. Bu efekt oyunun oynanış şeklini değiştirmeyecek ama birimlerinize gerçekten hoş kamuflaj kıyafetleri giydirebileceksiniz.

➤ Gelişmiş hasar efektleri, silahların ortama daha fazla zarar vermesini sağlıyor. El bombaları, duvarlarda ve yerlerde yanık izleri bırakıyor; patlama, mobilyaları parçalıyor ve ateş edildiğinde ortamdaki birçok nesne parçalanıyor.

➤ Çömelerek hareket etme kabiliyeti geliştirilmiş. Böylece bu pozisyondayken iki ayrı hızda hareket edebiliyorsunuz. Biri yavaş ördek yürüyüşü, diğeri ise sırtını kamburlaştırarak hızlı koşu.

➤ Geliştirilmiş "görev başarısı" raporları ilk oyuna göre en büyük değişikliklerden. Artık oyun devam ederken görevin başarıyla tamamlanmasına ya da tamamlanmamasına etkisi olacak her tür olay hakkında otomatikman bilgilendirileceksiniz. Örnek: "büyükelçi kurtuldu" ya da "rehine öldü" gibi. Hem single-player'da hem de multi-player'da level sonu ekranları, çok çeşitli istatistikleri ekrana getirmek için elden geçirilmiş. Bu özellik, planlarınızı gözden geçirirken ve harekatlarınızı düzenlerken size yardımcı olacaktır.

➤ Observer Mode, omzunun üzerinden ekip içindeki birinin yaptığı hareketi izlemenizi sağlıyor.

➤ Köşelerden gözetleme yeteneği de çok istenen bir başka özellikti. Artık takım üyeleri fark ettirmeden de köşelerden ya da odalara doğru hızla ve çok daha güvenli bir şekilde eğilip içeriyi (ya da dışarıyı) gözetleyebilecek. Aynı şekilde artık ister sol elinizle olsun, ister sağ elinizle, el bombası ya da flaş bombası fırlatabilirsiniz.



Ah, işte görmek istediğimiz şey! Bu level yani *747 Takedown*, teröristlerce kaçırılmış bir jumbo jet senaryosu istediklerini söyleyen *Rainbow Six* oyuncularının ısrarlarından yola çıkarak hazırlandı.

Yeni Multi-player Özellikleri

➤ Kullanıcıya özel komutlar artık *Quake*'deki gibi kesin olabilecek. Bu, tek bir tuşa basarak rutin mesajlar gönderebilmenizi sağladığı için kullanışlı.

➤ İstatistiklerle dolu bir bekleme ekranı, oyun devam ederken server'a bağlanan tüm oyuncular için tüm ölü noktaları yok ediyor.

➤ Grup halindeki oyuncular, kendi yaptıkları armaları üniformalarına ekleyerek birbirlerini ayırt edebilecekler.

➤ Her oyun için ekipman sınırlaması getirebiliyorsunuz. Sırf zevk için siz ve online düşmanlarınız, herkesin sadece tabanca taşıdığı ve öldürmek için kafadan vurmanızı gerektiren bir senaryo hazırlayabilirsiniz.

➤ Her harita için eklenen bölgelerin çok sayıda olması rastgele ekleme bölgeleriyle oynamanızı ya da katıldığınız oyunun türüne bağlı farklı ekleme bölgeleri kullanmanızı sağlıyor.

➤ Görüş açıları ve zoom görüntüleri artık her bakımdan silahlara ayarlı.

Peki Hikayenin Konusu Ne?

Red Storm gelişimin bu aşamasında *Rogue Spear*'ın teması hakkında pek fazla bilgi vermek istemiyor. Hala yapılması gereken birçok ayar ve test çalışması var ve en çok arzu edilen bölümlerin bile oyunun son haline girememe şansı çok yüksek. Ancak sizlere Hazar Denizi'nde çıkan bir petrol krizi ve Rus Mafyası'nın kötü faaliyetlerinin işin içinde olduğunu söyleyelim.

Hiç kimse organize suçların Rus ekonomisinden aldığı payın miktarını tam olarak bilemez. Bazı istihbarat uzmanları, örneğin Rus bankacılığının yüzde 80'e varan bölümünün çetelere aktığından bahsediyor.

Rogue Spear'da bu karanlık organizasyon, Samed Vezirov adındaki acımasız, güç tutkunu bir mafya babası tarafından yönetiliyor. Bu adam çok hırslı bir karakter ve gözü dünyaya hakim olmak gibi saçma bir fikirden başkasını görmüyor. Vezirov, Batı'dan ve ona ait olan her şeyden nefret ediyor; ayrıca ne zaman bu mesele açılsa hırçınlaşıyor. Bu adam, Rus organize suç şebekesine daha sonradan katılan Maksim Kondrashov adındaki genç bir mafya babasının iplerini elinde tutuyor ve onu finansal olarak da destekliyor. Aşırı hırslı olan Kondrashov, kendine güvenmeyen ve güç kazanmasını istemeyen daha eski patronlar tarafından engellendiğini hissediyor. Ancak bol parası ve yine Samed'le yaptığı anlaşma sayesinde amaçladığı şeye ulaşmasına hiçbir şey mani olamayacak.

Rainbow Six'in görev paketi *Eagle Watch*'daki gibi. Burada da görevler gerçek dünyadaki mekanlarda geçiyor. Örneğin New York'daki Metropolitan Museum of Art, Kosova'da bombardımana uğramış bir şehir, Prag Opera Binası, Kafkaslarda bir kayak evi ve Moskova'da bir kumarhane. Eklenen yeniliklerin bolluğunun ve bu ortamlarda gördüğünüz



Kaçırılmış bir yolcu uçağının sıkışık ortamında iyi adamları kötülerden ayırmak, *Rogue Spear*'ın en zorlayıcı bölümlerinden biri ve öyle görünüyor ki bu bölüm kanlı bir multi-player level'ı olacak.

parlak detayların *Rainbow Six*'de gördüğünüz her şeyden çok daha etkileyici olduğunu da belirtelim.

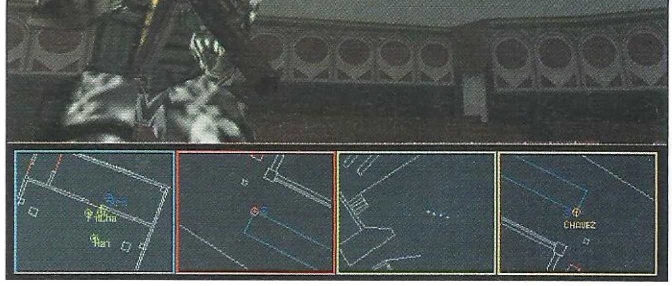
Sonuç olarak 16 mekan ve ikisi aynı yerlerde geçen 18 görev var. Bu iki mekana ilk gidişinizde göreviniz, tamamen gizli bir iş yapmak; dinleyici yerleştirmek ya da bilgisayarlardaki gizli verileri indirmek. İkinci gidişinizde ise dinleme cihazlarından ve bilgisayardan edindiğiniz istihbarat bilgilerine göre saldırıya geçmek.

Görevler daha zor olacak; ama işinizi yapmanız için size yardımcı aletler verilecek. Bunların çoğu *Rainbow Six*'in online hayran kitlesi tarafından önerilmiş. Planlar artık dürbünler, kalp atışı algılayıcılarını bozan parazit cihazları, claymore mayınları ve sırt çantasındaki malzemeler hesaba katılarak yapılacak.

Single-player seçeneği de güçlendirilmiş. Herhangi bir mekandaki görevi başarıyla tamamladığınızda bu mekanı dünyaya karşı oynadığınız Lone Wolf senaryolarında ve en iyi sekiz adamınızı, rastgele konumlandırılmış 30 Tango'ya karşı yönettiğiniz Terrorist Hunt'ta tekrar kullanabiliyorsunuz.

25 sayfalık tasarım dökümanındaki bazı yeni özellikler tek başlarına önemsiz olabilir (örneğin yeni bir installer, yeni müzik ve gelişmiş bir ses motoru); ama yapımcı Schnurr'un da dediği gibi "Bunlar en son cilalar. Tek tek düşünüldüklerinde çok önemli görünmeyebilir; ama bütün olarak düşünüldüğünde oyunun başarısında son derece önemli bir rol oynuyorlar. Bu özellikler, yani en sondaki yüzde on, detayı etkileyen ve zaten iyi olan bir oyunu daha da harika yapan özellikler."

Ve *Rogue Spear*'a *Rainbow Six* bağımlılarını mutlu edecek son bir "küçük dokunuş": Orijinal oyunda ve *Eagle Watch*'da esas kötü adamı gerçekten öldüremiyordunuz, artık bunu yapabiliyorsunuz. Tabii yeterince iyiyseniz. PCG



Ezici bir oyuncu kitlesinin isteğiyle *Rogue Spear*'a yeni bir özellik daha eklendi: Artık ana ekranın altındaki çok sayıdaki taktik penceresi sayesinde dört saldırı ekibinin de hareketlerini izleyebileceksiniz.

İstediğiniz Destek

STANDART GRANİT

INTEL S370 PPGA BOARD
32 MB DIMM (100MHZ)
4 MB AGP 2X S3
3.2 GB. ULTRA ATA EIDE
14" 0.28 LR/NI digital monitor
16 BIT SOUND KIT
MINI TOWER
1.44 " FLOPPY
Q TURKÇE
MOUSE

431$



CELERON 333A :128K. SOKET :	431 $
CELERON 366A :128K. SOKET :	441 $
CELERON 400A :128K. SOKET :	472 $
CELERON 433A :128K. SOKET :	472 $
CELERON 466A :128K. SOKET :	524 $

OPTİMA GRANİT

INTEL BX ATX (100MHZ) BOARD
64 MB DIMM (100 MHZ)
8 MB AGP 2X
4.3 GB. ULTRA ATA (QUANTUM)
14" 0.28 LR/NI DIGITAL MONİTOR
ATX MIDI TOWER CASE
1.44 " FLOPPY
Q TURKÇE
MOUSE
40X CDROM
16 BIT SOUND KIT
56 K INTERNAL V90

559$



CELERON 333A :128K. SOKET :	559 $
CELERON 366A :128K. SOKET :	569 $
CELERON 400A :128K. SOKET :	598 $
CELERON 433A :128K. SOKET :	653 $
CELERON 466A :128K. SOKET :	676 $
PENTIUM II 350 512 K BOX:	669 $
PENTIUM II 400 512 K BOX:	714 $
PENTIUM II 450 512 K BOX:	794 $
PENTIUM III 500 512 K BOX:	1036 $
PENTIUM III 550 512 K BOX:	1335 $

SOKET 370 ANAKARTLAR	USD
TOMATO LX 98 AT	56
ASKA LX SOKET AT	61
ASKA ZX ATX	81
SLOT ANAKARTLAR	**USD**
LUCKY STAR V/A BX AT	55
LUCKY STAR BX ATX	70
TOMATO BXI ATX	73
ABIT PII BH6 ATX	99
DIAMOND MIC. C400 BX 800 MHZ	105
GIGABYTE BX C	102
GIGABYTE BX E	109
GIGABYTE BX 2000	120
ASUS BX P 2B	128
INTEL İŞLEMCİLER	**USD**
CELERON 333 128 CACHE Ppga	78
CELERON 333 128 CACHE Slot	87
CELERON 366 128 CACHE Ppga	87
CELERON 400 128 CACHE Ppga	120
CELERON 433 128 CACHE Ppga	173
PENTIUM II 350 BOX	185
PENTIUM II 400 BOX	234
PENTIUM III 450 BOX	319
PENTIUM III 500 BOX	567
PENTIUM III 550 BOX	875
KASALAR	**USD**
MINI TOWER KASA 370 C	23
MIDI ATX KASA	32
MIDI ATX ASUS T10	89
MIDI ATX KASA RENKLİ SUNGIL	57
EKRAN & FX KARTLAR	**USD**
4 MB PCI / AGP S3	23
8 MB AGP 3D SAVAGE + TV OUT	57
8 MB AGP ATI RAGE II	38
8 MB AGP ASUS 2740	73
8 MB AGP ASUS ZX3000	84
8 MB ELSA VICTORY ERAZOR LT	84
12 MB PCI VOODOO2 3DFX	106
16 MB AGP BANSHEE 3DFX	95
16 MB ELSA VICTORY II VOODO BHS.	110
16 MB ELSA ER.II 3DFX RIVATNT	135
16 MB ASUS V3400 RIVA TNT	160
16 MB CREATIVE RIVA TNT	112
SIMM MODÜLLERİ	**USD**
32 MB DIMM (168 PIN) / 100 MHZ	30
64 MB DIMM (168 PIN) 100 MHZ	55
128 MB DIMM (168PIN) 100 MHZ	126

SABİT DİSKLER	USD
3.2 GB ULTRA ATA	98
4.3 GB QUANTUM	109
6,8 GB MAXTOR ULTRA ATA	128
6.4 GB WESTERN DIGITAL ULTR	126
8.4 GB MAXTOR ULTRA ATA	139
8.4 GB WESTERN DIGITAL ULTRA ATA	146
10,1 GB IBM ULTRA ATA	162
14,4 GB IBM ULTRA ATA	296
16,8 GB IBM ULTRA ATA	345
4,5 GB IBM ULTRA ATA SCSI U.W.	265
FLOPPY & CD-ROM & DVD	**USD**
1.44 DİSKET SÜRÜCÜ	14
35 HIZLI TOSHIBA	48
40 HIZLI GOLDSTAR	48
40 HIZLI TOSHIBA	52
40 HIZLI PHILIPS	54
40 HIZLI PIONEER	72
48 HIZLI CREATIVE INFRA CD-ROM	61
4X HITACHI CREATIVE DVDKİT	124
5X ENCORE CREATIVE DVDKİT	221
CD-KAYIT CİHAZLARI	**USD**
2X2X24 IDE RWR. INT CREATIVE	243
4X4X16 YAMAHA INTERNAL IDE	323
4X4X16 YAMAHA EXT. SCSI+KART	443
4X4X24 HP 8100İ INT IDE	346
CREATIVE/OEM SOUND	**USD**
SB. 16 CREATIVE OEM	25
SB AWE 64 PCI	29
SB CREATIVE 128 PCI	41
SB LIVE VALUE	55
SB LIVE SUR. (128 LIVE + SUBW SP)	249
CREATİVE 4 POINT SUB.SYSTEM	107
CREATIVE 5.1 DESTOP THEATRE	288
16 BIT SOUND KIT(SES+SPK.+MİK,)	14
RADYO KART	17
TV KARTLARI	**USD**
TV KART DATRON / INKA TXT	66
TV KART INKA + RADYO+TXT	81
TV KART FLY TV	59
TV KART FLY TV +RADIO	71
TV KART AVER TV PHONE 98+RADYO	96
KLAVYE	**USD**
Q TURKÇE WIN 95 SERI	7
Q TURKÇE WIN 95 PS/2	8
F TURKÇE WIN 95	11
MICROSOFT PSII/SERI	38

Caferağa mah. Sarraf Ali sok. Boğaziçi iş merkezi No: 37 K: 2 Daire:3 - Kadıköy / İSTANBUL
Tel: (216) 449 00 19 (pbx), Fax: (216) 330 82 02, http://www.granitr.com

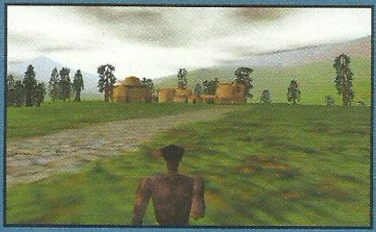
GARANTİ BANKASI MODA ŞB.: USD: 9003641-9, TL: 6200892 / KUVEYT TÜRK KADIKÖY ŞB.: USD: 400855, TL: 400855 / YAPIKREDİ KADIKÖY ŞB.: USD: 3023047, TL: 1167271 / İŞBANKASI KADIKÖY ŞB.: USD: 17398, TL: 1349294

EN İYİ 100

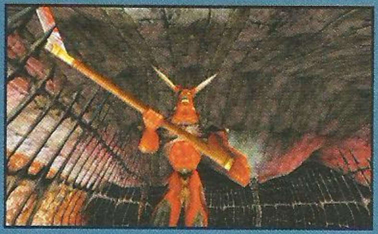
Her sene bu zamanlarda oyun şirketleri gaza gelirler, en iyi ve en etkileyici oyunlarını senenin ikinci yarısında çıkarma yarışına girerler. Sonuçta bizler de tüm saatlerimizi ekran başında geçiririz. Çıkışı yakın olan en iyi 100 oyunu sizin için seçip kısaca açıkladık. Keyfinize bakın...

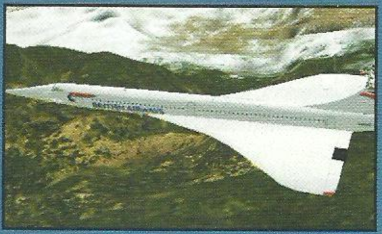
İÇİNDEKİLER

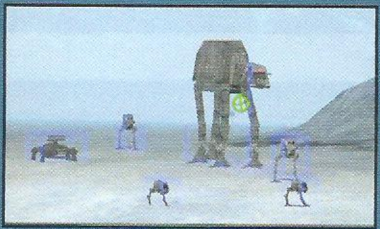
EN İYİ 100

















AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS

KISACA: Microsoft'un çok satan realtime strateji oyunu daha fazla ırk, daha fazla senaryo ve daha fazla esneklikle geri dönüyor. Oyuncuların oyunun en kuytu köşelerine inip yapay zekayı ayarlamalarına bile izin veren ayarlar var.
POTANSİYEL: Çok yüksek. İlk oyunda stratejinin nüfusla ve yönetimle ilgili unsurları çok iyi birleştirilmiş, her ikisi de en iyi şekliyle sunulmuştu. Oyunun devamında da böyle sürecek gibi görünüyor.
EKSİLER: Oyunun devamının da aynı eleştirilere hedef olmaması için geliştirici Ensemble Studios yapay zekayı ve yol bulma sorunlarını kesinlikle halletmeli.
SONUÇ: Oynamaya değer bir devam oyunu.... ve kesinlikle bir hit!
ÇIKIŞ TARİHİ: Ekim.

MICROSOFT



Age of Empires II'de birçok yeniliğin yanında yepyeni bir grafik motoru da bulunuyor.

AMA SUPERBIKE



AMA Superbike, sıkı simulasyon hayranlarını memnun edebilecek ilk motorsiklet yarış oyunu olmaya çalışacak.

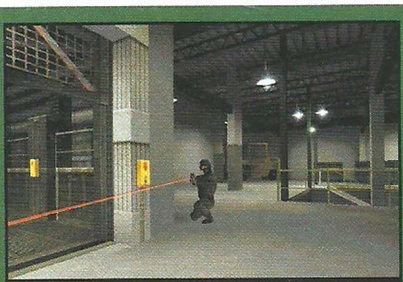
KISACA: American Motorcyclist Association lisanslı bu simulasyon, son derece gerçekçi olma iddiasında. Gerçek hayattan alınma fizik modelleri ve force feedback desteğine ek olarak oyunun kendi online yarış sunucusu da bulunacak.
POTANSİYEL: Klasik grafik süslemeleri ve ayrıntıya verilen önemin yanı sıra fizik modeli o kadar gerçekçi olacak ki tek tekerlek üstünde gitmek ve binicinin vücut hareketlerini görmek bile mümkün olacak.
EKSİLER: Sıkı simulasyon hayranlarını tatmin edecek bir yarış oyununa henüz rastlayamadık. Üstelik bu yeni şirket de henüz kendisini kanıtlamış değil.
SONUÇ: Görünen o ki, önümüzde gerçekçi fizik modelleriyle desteklenen oldukça sağlam bir motorsiklet simulasyonu duruyor.
ÇIKIŞ TARİHİ: Yaz.

MOTORSPORT SIMULATIONS

AMEN

KISACA: Oyuncular arasında giderek daha çok kabul gören gizli taktik oyunları türündeki *Amen*'de, keçileri kaçırmış bir dünyaya karşı savaşan bir komando rolündesiniz.
POTANSİYEL: *Amen*'in dev bölümleri ve bilmecelerinin değişik şekillerde çözülebilmesi sayesinde bir kan banyosundan fazlasını göreceğiz. Çok derin hazırlanmış hikaye akışı da, geliştirici ekibin "50 saatlik bir James Cameron filmi" rüyasını gerçeğe dönüştürebilir.
EKSİLER: *Amen*'in tasarım belgeleri şimdiye dek gördüklerimiz içinde en iddialısıydı. Bakalım Cavedog elini çabuk tutup oyunu bu sonbahara yetiştirebilecek mi?
SONUÇ: Geniş bakış açısı ve hikayesiyle Amen görülmeye değer bir oyun
ÇIKIŞ TARİHİ: Aralık.

CAVEDOG



Cavedog'un Amen adlı oyununda inanılmaz ortamlar ve zeki düşmanlarla karşılaşacaksınız.

ANACHRONOX



Anachronox bu senenin en heyecanla beklenen RPG'lerinden biri. Bakalım beklediğimize değecek mi?

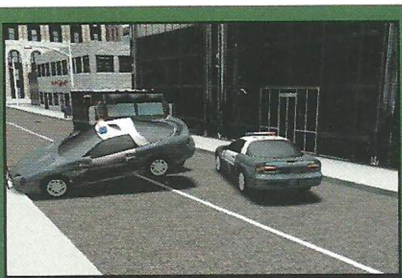
KISACA: Ion Storm'un *Final Fantasy VII*'den esinlenerek hazırladığı bu roleplaying oyunu, hareketleri third-person perspektifinden yansıtmak üzere *Quake II* motorunu kullanacak.
POTANSİYEL: Şimdilik Tom Hall ve ekibi işi götürebiliyor galiba. Görsel olarak başarılı, oyundaki cyberpunk atmosfer de cücelerden ve büyücülerden sıkılmış roleplaying hayranları için çekici olabilir.
EKSİLER: İyi bir roleplaying oyunu yapmak son derece güç bir iş. Şimdiye dek oyunun tasarımının görselliği kadar başarılı olup olmadığına karar verecek kadar oynama şansımız olmadı.
SONUÇ: Vaatlerini yerine getirebilirse bu oyun kesinlikle devrim yaratacak bir RPG olacak; ama verilen sözlerin çok fazla olduğunu da unutmamak lazım.
ÇIKIŞ TARİHİ: Ekim.

EIDOS INTERACTIVE

BANKHEIST

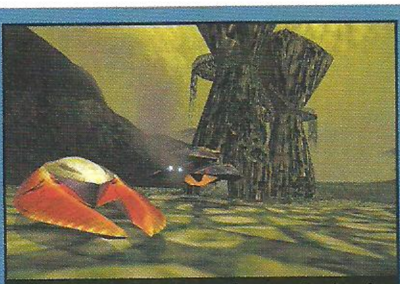
KISACA: Lith-Tech destekli bu shooter'da, büyük bir şehrin suç teşkilatına yeni giren birini canlandıracaksınız.
POTANSİYEL: Hikaye harika, tasarım da oldukça yaratıcı görünüyor. Başarısızlığa uğrarsanız arabanıza atlayıp polisten kaçmak gibi alışılmış işlerin yanı sıra görevlerin arasında da eğlenceli işler yapacaksınız, mesela "kazandığınız" paralarla kumar oynayacaksınız.
EKSİLER: IcePick Games mi? Onlar da kim? Evet, bu ekip yeni yeni kendini kanıtlamaya çalışıyor, bunun için de dayanak olarak kullanacakları bir başarıları henüz yok.
SONUÇ: Sağlam tasarımı ve yaratıcı fikirleriyle *Bankheist*, oldukça kalabalık olan aksiyon pazarında kendine bir yer edinebilecek gibi görünüyor.
ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar.

ICEPICK GAMES



BankHeist, yeni yetme bir suçluyu canlandırdığınız oyunların en yenisi.

BATTLEZONE 2



Battlezone 2'de yepyeni araçlar ve mekanlar olacak; ayrıca arayüz de oldukça geliştirilecek.

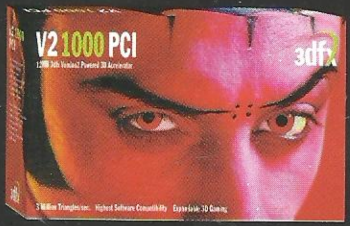
KISACA: Geçen senenin aksiyon/strateji klasiğinin devamı. Fethedilecek yeni yeni dünyalar var.
POTANSİYEL: *Battlezone*'un neredeyse mükemmel denebilecek shoot-'em-up ve real-time strateji dengesi, ona *PC Gamer* Yenilik Dalında Özel Başarı Ödülü'nü kazandırmıştı. Oyunun devamında da daha iyi bir arayüz ve daha zengin mekanlar kullanılarak aynı yol izlenecek.
EKSİLER: Oyunseverler aksiyon/strateji karışımlarına alışmakta biraz zorlandılar ve Uprising oyunlarını saymazsak bu türdeki diğer oyunlar çok da etkileyici değildi. *Battlezone*'un başarıya ulaşması için bu güvensizliği yenmesi lazım.
SONUÇ: İlkini çok sevmiştik, ikincisi için de sabırsızlanıyoruz.
ÇIKIŞ TARİHİ: Yaz sonu.

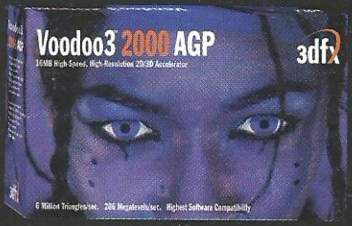
ACTIVISION

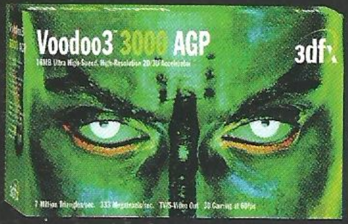


3dfx Voodoo3

Dünyanın en hızlı 3D/2D grafik kartı
Maksimum oyun desteği
DVD desteği
TV/S-Video Out
LCD ekran desteği





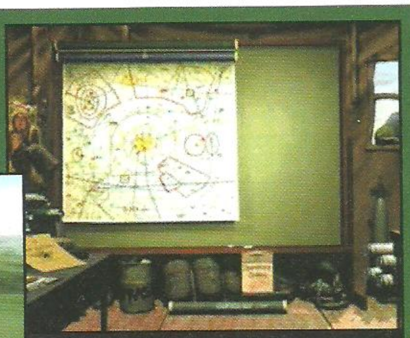


Özellik	3dfx Voodoo3	TNT
İşlemci Hızı	143/166/183 MHz	100 MHz
RAM DAC	300/350 MHz	250 MHz
RAM	16 MB	16 MB
Çözünürlük	2048x1536	1920x1200
Ekran Doldurma Hızı	286/333/366 Megatexel	180 Megatexel
3 boyut Desteği	Direct X, Direct 3D, Open GL, Glide	Direct X, Direct 3D Open GL

ÖLÇSAN
"kalitenin ölçüsü"
www.olcsancad.com
0212 280 97 61

Dağıtıcılar: Arena 0212 2333050•İndex 0212 2100404•Mikroset 0212 2385050•Plato 0212 2125038• Promakro 0212 221 9917•CPM 0312 4263741•EMS 0232 4642107
Bayiler: Bimeks 0216 3494594•Bimeks Carrefour 0216 4480013•Komtek 0212 2136405•SoHo 0212 2104358•İnselberg 0212 2221926•Peritus 0216 3603870•Gold 0216 4181144•İnfo Shopwww.infoshop.com.tr•CPI 0216 3464200•Komtek Danışmanlık 0216 4917600•Mavi Donanım 0216 3489454•Mertay 0212 2691244•Mikromarket 0212 5719912•Medya 0216 4141322•Vektör 0216 4111528•Bilgimarket 0232 4633333•Cadbim 0232 4638210•Step 0232 3622438•Omni PC Shop (Karum) 0312 4689285•Omni PC Shop (G.O.P) 0312 4464651•Prota 0312 4672327•BBS 0312 4275040•AGB Teknik 0224 2720990•Bimeks 0322 2565325

A-10 WARTHOG







KISACA: Jane's Combat Simulations'ın ödüllü *Longbow 2* ve *F-15* oyunlarını yaratan ekip, hava kuvvetlerinde tank katili olarak bilinen A-10 Thunderbolt II (diğer adıyla Warthog) uçaklarıyla tempoyu biraz düşürmeye karar vermiş gibi görünüyor.

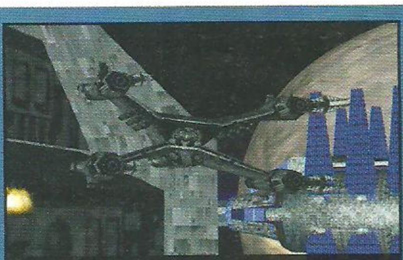
POTANSİYEL: Ünlü simulasyon tasarımcısı Andy Hollis, *Warthog*'u "Origin Skunk Works" ekibiyle birlikte hazırlıyor. *Longbow 2*'ya da *F-15*'i oynayanlar, bunun kesinlikle çok gerçekçi ve özgün bir simulasyon anlamına geldiğini biliyorlar (ayrıca oynanabilirlik de harika). Hazır Sierra ve Activision'ın A-10 simulasyonları hayal kırıklığı yaratmışken (hatta Spectrum Holobyte'ın A-10 projesi yarıda bırakılmıştı) bu oyun, A-10 Warthog'a hakkını veren çok sağlam bir simulasyon olup çıkabilir. Bir de şu var: Hangi simulasyon hayranı, şu an kullanımda olan en güçlü havadan havaya silah olan 30mm General Electric GAU-8/A Avenger'ın başına geçip düşmana kurşun yağdırmak istemez ki?

EKSİLER: A-10, F-15 ya da F-16 kadar incelikli (ya da çekici) değil, sıkı simulasyoncular bu oyunu es geçme hatasına düşebilirler.

SONUÇ: Açıkçası Andy Hollis ve ekibinin kötü bir simulasyon yapması imkansız görünüyor. Ayrıca bu birlikte çalıştıkları son proje olabileceği için (Hollis, *Warthog*'u bitirdikten sonra Jane's'den ayrılarak Origin'in dev multi-player *Wing Commander* oyunu üzerinde çalışmaya başlayacak) sanırız endüstrinin her zaman mükemmelliği yakalamış bu simulasyon ekibi için bir "muhteşem final" niteliği taşıyacak.

ÇIKIŞ TARİHİ: İlkbahar.

JANE'S COMBAT SIMULATIONS



Sierra'nın yeni uzay savaş simulasyonunda kendinizi "Babylon 5"in efsanevi yıldız savaşlarının tam ortasında bulacaksınız.

BABYLON 5 SPACE COMBAT SIMULATOR

KISACA: Oyun şirketleri tarafından uzun süre görmezden gelinen "Babylon 5" evreni, sonunda kendine ait bir oyuna kavuşuyor. Hem de çok eğlenceli bir uzay savaş efsanesi olarak...

POTANSİYEL: Şüphesiz güzel görünüyor. TV programından alınan modellerin kullanıldığı tamamen 3D bir evrene ek olarak *Babylon 5*'te 19 yaratık ırkıyla birlikte yaklaşık 60 değişik gemi bulunacak.

EKSİLER: Babylon 5", Star Trek ya da Star Wars gibi geniş hayran kitlelerine sahip değil. Ayrıca Sierra'daki son çalkantılar da oyunu olumsuz yönde etkileyebilir.

SONUÇ: Şimdiye kadar bize gösterilen demolardan oldukça etkilendik; ama sıkı bir rekabetin hüküm sürdüğü bu oyun türünde Sierra şimdilik biraz acemi çaylak.

ÇIKIŞ TARİHİ: Temmuz.

SIERRA

BRAVEHEART

KISACA: Oyuncular feodal İskoçya'nın yönetimini ele geçirmek için İngiltere ile savaşa tutuşuyorlar. Bu oyunda politika ve demokrasi, kanlı 3D savaşlarla birleşiyor.

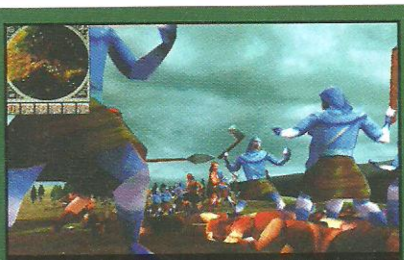
POTANSİYEL: Hiçbir şey olmasa bile son derece özgün bir oyun. Geliştiricilerin hepsi İskoç; ayrıca oyun Clan Association of Scotland ile de anlaşmalı. 3D sahneler de filmin hayranlarını memnun edecek kadar kanlı görünüyor.

EKSİLER: Aslında biraz garip bir karışım. 3D savaşların realtime stratejisiyle ilgilenenler, geniş ölçekte bakıldığında oyunun kaplumbağa hızında olmasından hoşlanmayacaklar.

SONUÇ: Sid Meier'ın tahtı hiçbir şekilde tehdit altında değil; ancak bu oyun beklenenin üzerinde bir başarı gösterebilir.

ÇIKIŞ TARİHİ: Temmuz.

EIDOS INTERACTIVE



Braveheart'taki kanlı savaşlar, filmin efsanevi savaş sahnelerini yeniden canlandırmak amacıyla hazırlanmış.



Mindscape'in *Chessmaster 7000*'inde şimdiye kadarki en güzel satranç tahtalarını ve taşlarını bulacaksınız.

CHESSMASTER 7000

KISACA: Klasik *Chessmaster* serisinin tamamen 3D ile hazırlanan bu yeni oyunu, görsel açıdan şimdiye kadarkilerin en başarılısı. Ayrıca oyuncuların doğru zorluk seviyesinde oynamalarını sağlayacak bazı test seçenekleri de sunuluyor.

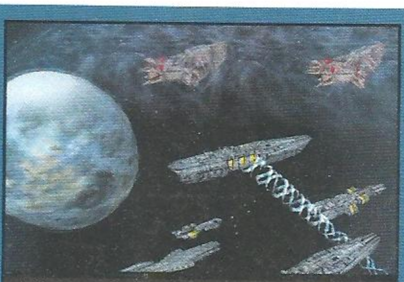
POTANSİYEL: Yeni şeyler öğrenebileceğiniz 400.000 civarı pozisyonun anlatıldığı Chess Academy özelliği sayesinde yeteneklerin gelişmesine verilen önem ortaya çıkıyor.

EKSİLER: Bu oyunun, öncekilerin bir adım ilerisine geçebilmesi için oyuncuya öğretilen bilgileri sunuş tarzının gerçekten çok etkileyici olması lazım.

SONUÇ: Mindscape, Chessmaster serisinde hiç yanlış adım atmadı. *7000* versiyonunda da bu güzel gelenekten sapacak gibi görünmüyor.

ÇIKIŞ TARİHİ: Eylül.

MINDSCAPE



Conquest: Frontier Wars, galaktik imparatorluk kurma oyunlarında yeni bir çığır açmayı hedefliyor.

CONQUEST: FRONTIER WARS

KISACA: Chris "Wing Commander" Roberts'ın yeni oyun şirketi olan Digital Anvil, diplomasi ve kaynak yönetiminin 3D filo savaşlarıyla birleştiği etkileyici bir uzay strateji oyunu sunuyor.

POTANSİYEL: Acaba *Master of Orion*'un stratejik derinliğine ve çok sıkı 3D savaşlara aynı anda sahip olan bir oyun mu? Kulağa çok çekici geliyor.

EKSİLER: *Wing Commander* gibi fazlasıyla klişe olmaktan kurtulamayabilir. Ayrıca bu tür bir oynanış, Sierra'nın *Homeworld* oyununda en iyi şekilde sağlanıyor zaten.

SONUÇ: Chris Roberts'ın ellerinden çıkmış büyük ölçekli bir uzay strateji oyunu, aklı başında her oyunseverin ilgisini çekecektir.

ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar.

MICROSOFT

DAIKATANA

KISACA: John Romero'nun uzun süredir beklenen first-person oyunu, tarihi yeniden yazmak üzere üç kişilik bir takımı görevlendiriyor.

POTANSİYEL: Bu oyun, bize *Doom*'u ve *Quake*'i sunan adamın ellerinden çıkıyor. Romero' nun hazırladığı bir first-person oyunu oldukça ciddi bir olay.

EKSİLER: *Daikatana*'nın geliştirme süreci gecikmelerle ve toplu istifalarla dolu olduğu için ister istemez kalitesi hakkında şüpheye düşüyoruz. Yeni yayınlanan tek kişilik demo da öyle büyük gürültü koparmadı.

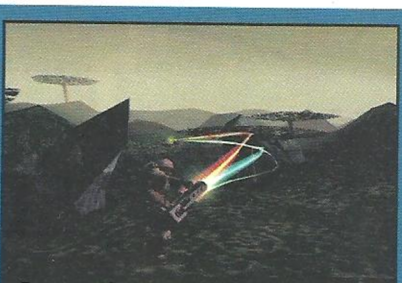
SONUÇ: Bu oyun hakkında çok yazıldı, çizildi. Türünün özelliklerini yeniden belirleyen bir klasik olsa iyi olur, aksi takdirde bazıları bundan çok zararlı çıkar.

ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar.

EIDOS INTERACTIVE



John Romero'nun aldığı eleştirileri yanıtlaması için Daikatana çok özel bir şey olsa iyi olur.



Tamamen 3D bir oyuna geçiş, *Dark Reign 2*'nin yeni hayranlar edinmesine yardımcı olabilir.

DARK REIGN 2

KISACA: Üstün 3D grafikler, geçen sene umduğunu pek bulamayan bu oyuna yepyeni bir boyut kazandırıyor.

POTANSİYEL: Orijinal *Dark Reign*'de başarılı bir strateji için yerşekillerinin ve ufuk çizgisinin etkin şekilde kullanılabilmesi çok önemliydi; ama oyunun haritasının iki boyutlu olması yüzünden vadiler ve düzlükler ayırt edilemiyordu. Devam oyunundaki 3D grafikler, tepeleri rahatça fark edip yararlanmanızı sağlayacak.

EKSİLER: *Tiberian Sun* ve *Kingdoms* da aynı zamanlarda piyasaya çıkacağı için *Dark Reign 2*, kendini çok sıkı bir rekabet içinde bulacak.

SONUÇ: *Dark Reign 2*'nin tasarımı, üç boyuta geçişten en iyi şekilde yararlanırsa bu rekabetten galip çıkabilir.

ÇIKIŞ TARİHİ: 1999 sonbaharı.

ACTIVISION

DARKSTONE

KISACA: Take 2'nun hazırladığı ve aksiyon unsurları da içeren bir third-person roleplaying oyunu olan *Darkstone*'da oyuncular, yedi adet sihirli kristali bulmak için bir yolculuğa çıkacaklar.

POTANSİYEL: Motorda, siz oynadıkça yeni alanlar yaratan bir görev üretici bulunacak, böylece herhangi iki oyunun aynı olması söz konusu değil. Realtime aydınlatma efektleri ve 3D hızlandırma harika görünüyor, büyü efektleri de öyle...

EKSİLER: Grafikler çizgi film gibi, ister istemez *Diablo* ile karşılaştırılıyor. Kendine özgü bir takım yenilikler getiremezse kötü bir taklit olarak damgalanması işten bile değil.

SONUÇ: Bu oyun, *Diablo II*'yi bekleyen roleplaying hayranlarını biraz olsun sakinleştirebilir; ama asıl kıyameti *Diablo II*'nin koparacağı kesin.

ÇIKIŞ TARİHİ: Yaz.

TAKE 2 INTERACTIVE



Diablo'ya rakip olmak her zaman riskli olmuştur. Bakalım *Darkstone* neler yapacak?



İki farklı 3D motoru sunan *Descent III*'ün grafikleri gözlerinizi yerinden fırlatabilir.

DESCENT III

KISACA: Descent serisinin devrim yaratan 360 derecelik görüş açısı, bu üçüncü oyunda artık iyice doruk noktasına ulaşıyor.

POTANSİYEL: *Descent*, hep ileriye doğru gittiğiniz first-person oyunlara her zaman iyi bir alternatif olmuştur; ayrıca 3D donanımlar da *Descent II*'den bu yana çok gelişti.

EKSİLER: Geliştirici Tantrum, *Descent III*'ün eski *Descent*'lerin başarısından yararlanmaya çalışan vasat bir oyun olmadığını kanıtlamak için gerçekten sıkı çalışmalı.

SONUÇ: Yayıncı Interplay, bu oyunun başarısı konusunda kendinden oldukça emin gözüküyor. Tantrum'un 360 derecelik serbestlikte gerçekten iyi bir iş çıkarmak için çok uğraşması gerekiyor.

ÇIKIŞ TARİHİ: Yaz başı.

INTERPLAY

DESCENT FREESPACE 2

KISACA: İlk oyundaki olaylardan 30 sene sonrasında geçen *Freespace 2*'de, ilk oyunu senenin en iyi uzay savaş simulasyonlarından biri yapan özelliklerden bol bol bulunacak.

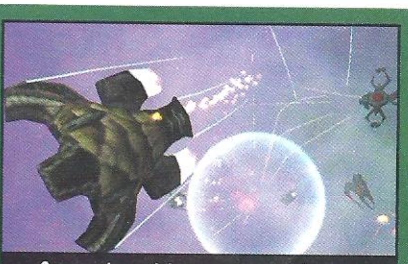
POTANSİYEL: İlk ekran görüntüleri oldukça ümit verici, zaten ilk oyunu da devamını heyecanla bekleyecek kadar çok sevmiştik.

EKSİLER: Bu kadar kısa zamanda çıkarılan bir devam oyunu, ilkinden bu yana çok gelişme olup olmadığı sorusunu akla getiriyor. Tabii bir de *Descent III*'ün gölgesinde kalma riski var.

SONUÇ: 1999'ın geri kalanında bu kadar güzel görünen uzay savaş simulasyonlarının sayısı çok fazla değil, bu yüzden 2000'den önce doğru dürüst bir shoot-'em-up için son şansımız bu olabilir.

ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar.

INTERPLAY

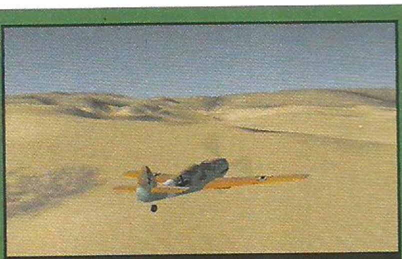


Geçen yılın en iyi uzay savaş simulasyonlarından biri olan *Freespace*'in devamı gerçekten harika görünüyor.

DESERT FIGHTERS

KISACA: Yeni bir mekanda İkinci Dünya Savaşı çatışmasına girmek isteyen simulasyon hayranları, bu oyunu sevecekler.
POTANSİYEL: *Aces of the Pacific* ve *Aces Over Europe* oyunları en iyi 2. Dünya Savaşı simulasyonları olarak bilinen Dynamix tarafından geliştiriliyor. Kuzey Afrika geçmesi, İtalyan Macchi ve A-36 Apache gibi uçakları kullanabileceğimiz anlamına geliyor.
EKSİLER: Geçtiğimiz birkaç yılda Dynamix'in hazırladığı simulasyonlar, *Red Baron II* ve *Sierra Pro Pilot* gibi hatalı ve zayıf oyunlardan ibaret.
SONUÇ: *Desert Fighters* önceki oyunların karanlığından sıyrılabilirse hava savaşı hayranlarının kaçırmaması gereken bir oyun olabilir.
ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar.

SIERRA



Desert Fighters'ın özgün mekanları, simulasyon hayranlarına 2. Dünya Savaşı'nda yepyeni bir bakış açısı kazandırabilir.



Diablo'nun çıkışıyla kopan gürültü, *Diablo II* ile aynen tekrarlanacak gibi gözüküyor.

DIABLO II

KISACA: Şeytan, ortalığı kasıp kavurmak için cehennemin derinliklerinden yeryüzüne çıkıyor. İzometrik bir perspektiften yaşayan ölülerle savaşın, karakterinizin seviyesini yükseltin ve online alemde kimin patron olduğunu gösterin.
POTANSİYEL: *Diablo*, RPG türüne yeni bir soluk getirmişti, oyunun devamı da yeni karakter sınıfları, 3Dfx desteği ve daha hızlı Internet oyunu gibi birçok yenilik getirecek.
EKSİLER: *Diablo II*, ilk *Diablo* gibi görünüyor. Yalnızca 3Dfx'in desteklenmesi de birçok TNT sahibini yaya bırakacak.
SONUÇ: Oyun ilkine fazlasıyla benzeyebilir; bizce bunda bir sorun yok. Blizzard'ın başarılı geçmişine baktığımızda içerik konusunda da içimiz rahat olabilir.
ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar.

BLIZZARD

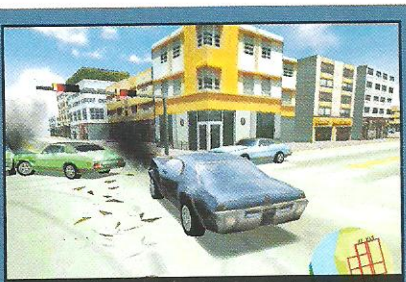
DRAKAN

KISACA: Klasik aksiyon/macera oyunlarını kelimenin tam anlamıyla aşan Drakan, sizi kırmızı ejderha Arkh'ın sırtına bindirerek yepyeni bir çığır açıyor.
POTANSİYEL: Bu oyun hakkında çok dedikodu yapılıyor, özellikle de grafiklerle ilgili olarak. Ayrıca ejderha kullanılması işinin de multi-player oyunları çok zevkli hale getireceği düşünülüyor.
EKSİLER: Oyunun geliştirme aşaması çok gecikmeli oldu; ayrıca oyuna Rynn adlı iri göğüslü bir kadın kahramanın eklenmesi artık meraktan çok endişeye neden olmaya başlıyor.
SONUÇ: Drakan, başarılı oyunlara hasret kalan Psygnosis'i hak ettiği yere geri getirebilir. Bu oyunu oynamak için sabırsızlanıyoruz.
ÇIKIŞ TARİHİ: Temmuz.

PSYGNOSIS



Drakan'da muhteşem grafikler var, umarız oynanışı da grafikleri kadar sağlam olur.



Driver'da bir yandan polislerden kaçarken diğer yandan da yolda kalın lastik izleri bırakacaksınız.

DRIVER

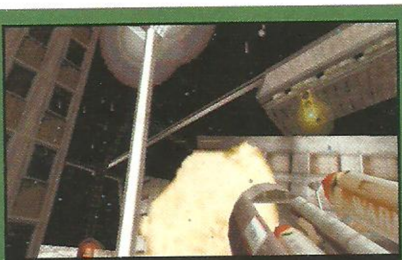
KISACA: Kuralları ezip geçtiğiniz bu oyunda lastiklerinizi yakacak ve polisten kaçacaksınız. *Grand Theft Auto*'nun üç boyutlusu gibi...
POTANSİYEL: İlk demolarda sergilenen olağanüstü grafikler ve gerçekçi hareketler birçok kişinin ağzını açık bırakmıştı, üstelik konu da muhteşem. Sonunda zamana karşı yarışmaktan daha ilgi çekici bir şeyler yaptığımız bir araba oyununa kavuştuk.
EKSİLER: Pek bir sorun yok gibi görünüyor, belki oyunun adı bu kadar gösterişsiz ve sade olmasaydı daha iyi olabilirdi. *Getaway Driver*'a ne dersiniz?
SONUÇ: Oyunu dört gözle bekliyoruz, daha şimdiden direksiyonlarımızı ofisteki masalarımıza yapıştırdık ve oyun için geri sayıma başladık.
ÇIKIŞ TARİHİ: Eylül.

GT INTERACTIVE

DUKE NUKEM FOREVER

KISACA: Come get some MORE! PC'nin en sert kahramanı, yeni bir yaratık istilasını önlemek üzere geri dönüyor. Bu kez mekanımız Las Vegas'ın neon ışıklı caddeleri...
POTANSİYEL: İşte bu, dansçılara para gösteren ve dans etmek isteyip istemediklerini soran adam. Günahlar Şehri Vegas'ta karşılaşacağı pislikleri hayal bile edemiyoruz.
EKSİLER: 3D Realms, oyunun hazırlanması sırasında *Quake II* motorundan vazgeçerek *Unreal* motorunu kullanmaya başladı. Bu geçişin fazla sorun yaratmamış olmasını umuyoruz.
SONUÇ: Katıksız eğlence ve hareket istiyorsanız, Duke Nukem 3D hala tüm zamanların en iyi first-person oyunlarından biri. Devamı konusunda nasıl olur da heveslenmeyiz?
ÇIKIŞ TARİHİ: Yaz.

GATHERING OF DEVELOPERS



Ortalıkta görünmüyordu; artık geri döndü... Bakalım karşısına bu kez kimler çıkacak? Tabii ki biz değil!..



Dungeon Keeper II'nin grafikleri ilkinden bir hayli üstün görünüyor.

DUNGEON KEEPER II

KISACA: Bullfrog'un 1996 tarihli hitinin devamında zindanları tasarlamak, yaratıklar üretmek, tuzaklar kurmak, düşmanı haklamak sizin işiniz.
POTANSİYEL: Orijinal *Dungeon Keeper*'ın popülerliği, içerdiği mizah unsurlarının ve dengeli oynanışının ürünüydü. Oyunun devamında da daha şirin grafikler ve daha derin ayrıntılarla bunu pekiştirecek gibi görünüyorlar.
EKSİLER: İlk oyunu tasarlayan Peter Molyneux Bullfrog'dan ayrılarak *Black and White* üzerinde çalışmaya başladı. Bakalım geri kalan ekip işin altından kalkabilecek mi?
SONUÇ: Kötülük iyidir ve biz *Dungeon Keeper II*'nin büyük depremler yaratacağına inanıyoruz. Ayrıca boynuzlu Horny'nin dönüşü için de sabırsızlanıyoruz.
ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar.

BULLFROG PRODUCTIONS



Jane's *Fleet Command*'in 2. Dünya Savaşı sırasında geçtiğini düşünürseniz SSI'ın *Fighting Steel*'inin neye benzediğini anlayacaksınız.

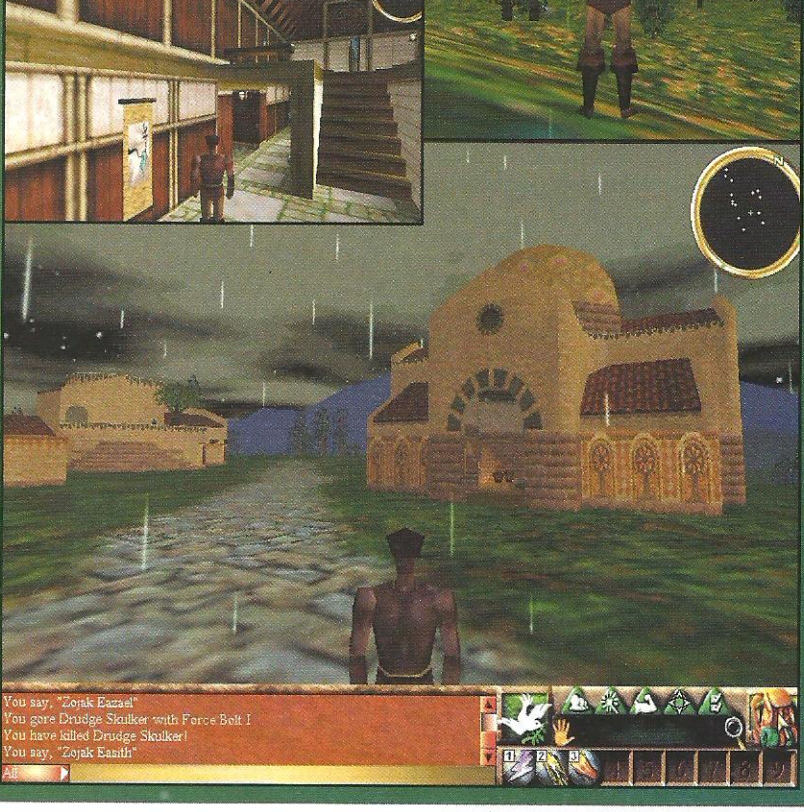
FIGHTING STEEL

KISACA: İkinci Dünya Savaşı konulu ve üç boyutlu bir deniz savaşı oyunu. Amerikan, Japon, Alman ve İngiliz donanmalarından tarihi 1000 gemi kullanılmış.
POTANSİYEL: Savaş deneyimi, yorgunluk, gece çatışmaları gibi gerçekçi özellikleri ve birbirine bağlı dört senaryosu ile *Fighting Steel*, 2. Dünya Savaşı hastalarını memnun edecek.
EKSİLER: SSI, görsel açıdan üstün oyunlar üretme konusunda pek deneyimli değil, *Fighting Steel* gibi bir oyunun ise buna çok ihtiyacı var.
SONUÇ: SSI, 2. Dünya Savaşı konulu denizaltı simulasyonu *Silent Hunter*'ın atmosferini yeniden yaratabilirse *Fighting Steel*, en zor beğenen simulasyon delilerini bile tatmin edebilir.
ÇIKIŞ TARİHİ: Temmuz.

BLIZZARD ENTERTAINMENT

ASHERON'S CALL





KISACA: Herkesin en sevdiği işletim sisteminin yaratıcıları tarafından hazırlanan dev gibi bir multi-player roleplaying oyunu olan *Asheron's Call*, online piyasasından pay almak için *Ultima Online* ve *EverQuest* ile kapışacak.
POTANSİYEL: *Asheron's Call*'da karakterlerinizi *Ultima Online* ya da *EverQuest*'ten daha ayrıntılı olarak özelleştirmeniz mümkün. Aynı zamanda oyundaki bir bağlılık sistemi sayesinde oynadıkça izinizden giden ve size yardımcı olan adamlar topluyorsunuz. Dünya üzerindeki başarınız işbirliği yaptığınız kişilere, kime karşı ya da kimin tarafında savaştığınıza bağlı. Microsoft'un oyun sunucularını güçlü ve sağlam tutarak talebi karşılamaya yetecek kadar kaynağa sahip olduğu da bir gerçek.
EKSİLER: Çıkışı sürekli ertelenen oyunun elimize geçmesi, Sony'nin daha şimdiden kabul gören ve hayran kitlesini sürekli büyüten *EverQuest*' inin çıkışından epey sonra olacak. Oyuncuların kendi online karakterlerini oluşturmak için harcadıkları zamanı ve emeği düşünürsek, Microsoft'un diğer iki online RPG'de karakterlerini zaten oluşturmuş olan oyuncuları kendine çekmesi için *Asheron's Call*'un çok güçlü ve zengin bir oyun olması gerekiyor.
SONUÇ: Çok güzel görünmesine ve diğer online RPG'lerde olmayan özelliklere sahip olmasına rağmen piyasada kendini kabul ettirmesi zor olabilir, özellikle de *Middle Earth* Online'ın da aynı dönemde piyasaya çıkacağı düşünülürse... Tolkien gibi bir isimle kapışmak hiç de kolay iş değil. Sanırız Microsoft bu güçlüklerin üstesinden kolayca gelebilecek.
ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar.

MICROSOFT



Al bakalım Amerikalı pislik! SSI'ın uzun zamandır beklenen *Flanker 2.0*'ında Rusya intikam peşinde...

FLANKER 2.0

KISACA: Geliştirme süreci yıllar alan ve heyecanla beklenen Rusların en güçlü avcı uçağının simulasyonu nihayet çıkıyor.
POTANSİYEL: Birçok simulasyon hastası bu oyunu en az *Falcon 4.0* kadar heyecanla bekliyor, sanırız hayal kırıklığına uğramayacaklar. Grafiklerden uçuş modeline kadar bu oyunda inanılmaz bir gerçekçilik havası seziyoruz; ayrıca Instant Access modu sayesinde acemilerin de oyuna alışması kolaylaştırılmış.
EKSİLER: Bir Rus savaş uçağının ayrıntılı bir simulasyonu olarak tarif edilebilecek oyun, sınırlı bir kitleye hitap edebilir.
SONUÇ: Ama sınırlı dediğimiz bu kitlenin içinde biz de kesinlikle varız ve bize göre *Flanker 2.0*, beklediğimize değecek.
ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar.

SSI

FLIGHT COMBAT: THUNDER OVER EUROPE

KISACA: Oldukça kabul gören Flight Unlimited serisinin yaratıcısı, bu oyunla İkinci Dünya Savaşı alanına el atıyor.
POTANSİYEL: Looking Glass'ın sivil uçuş simulasyonları hep başarılı olmuştur; üstelik *Thunder Over Europe*, şu anki 2. Dünya Savaşı oyunları içinde B-24 Liberator gibi ağır bombardıman uçaklarını kullanmanıza imkan veren oyunlardan biri.
EKSİLER: PC oyuncularının kalbinde *European Air War, WWII Fighters, Fighter Squadron ve Flight Combat Simulator*'dan sonra yeni bir 2. Dünya Savaşı oyununa yer kaldı mı bilinmez.
SONUÇ: Looking Glass uçuş simulasyonu işini biliyor, zaten geçmişte de yeterince başarısı var. *Thunder Over* Europe çıktığında 2. Dünya Savaşı ile biraz daha zaman geçireceğiz.
ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar.

LOOKING GLASS TECHNOLOGIES



Thunder Over Europe'un grafikleri tam da Looking Glass'tan beklediğimiz gibi.

FLIGHT SIMULATOR 2000

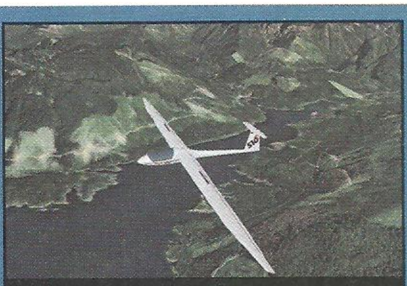
KISACA: Microsoft'un uzun süreli ve inanılmaz derecede popüler olan "ciddi" simulasyon serisi, 2000 yılı versiyonuyla tekrar karşımızda. Bu kez uçurabilecekleriniz arasında Concorde da bulunuyor.
POTANSİYEL: Birçok simulasyon delisi hala bu oyunun, piyasanın en iyisi olduğunu savunacaktır. Üstelik dünyanın en çekici yolcu uçağının da eklenmesiyle oyunun hitap ettiği kitle daha da genişleyebilir.
EKSİLER: *Flight Unlimited III* ve *Fly!* piyasaya çıktığında Microsoft'un işi oldukça zorlaşacak gibi görünüyor; geliştirici ekip ortaya doğru dürüst bir oyun çıkarsa hiç fena olmaz.
SONUÇ: Sanırız serinin hayranları bu son versiyonun çıkmasıyla birlikte daha da artacak.
ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar.

MICROSOFT



Boeing'in sesten hızlı giden Concorde'u, *Flight Simulator 2000*'in en büyük kozlarından biri.

FLIGHT UNLIMITED III



Flight Unlimited III'teki oyun alanınız, Pacific Northwest'in dağlarla kaplı manzaralarından oluşuyor.

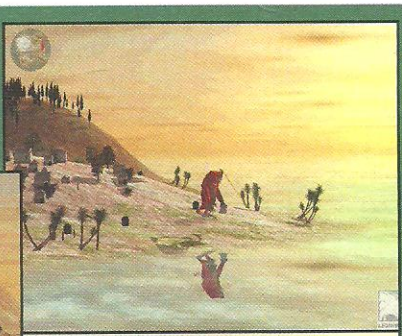
KISACA: Looking Glass, Flight Unlimited serisinin üçüncü oyununda sizi Kuzeybatı Pasifik'e götürüyor.
POTANSİYEL: Müthiş görünen San Francisco Bay alanını da bitirdikten sonra bir sonraki uçuş simulasyonunuz için nereyi mekan seçerdiniz? Tabii Seattle! *Flight Unlimited III*'te Space Needle, Mt. Rainier ve Puget Sound'u bütün ayrıntılarıyla görmeniz mümkün.
EKSİLER: Looking Glass bu kez yalnızca *Microsoft Flight Simulator* ile kapışmayacak; Terminal Reality'nin *Fly!*'ı da çok ciddi bir rakip.
SONUÇ: *Flight Unlimited II*, görsel kalite ve çevreyle etkileşim yönünden yepyeni sayfalar açmıştı, oyunun devamında da bu yenilikler sürecek gibi görünüyor.
ÇIKIŞ TARİHİ: Yaz.

LOOKING GLASS TECHNOLOGIES

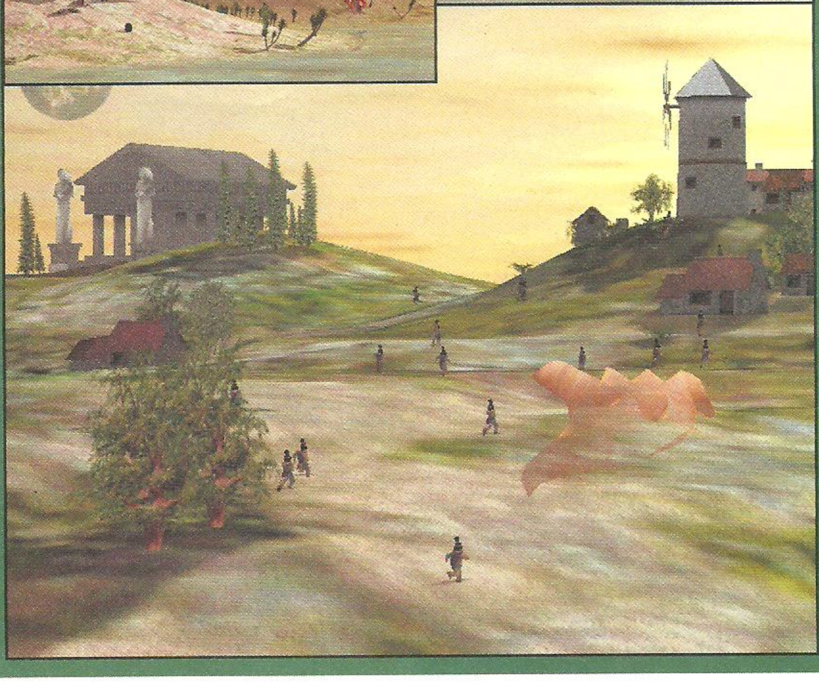
BLACK & WHITE

KISACA: Bullfrog'un eski tasarım dehası Peter Molyneux'nün yeni şirketi LionHead Studios için hazırladığı ilk iş, şu ana kadar çıkan en iddialı "Tanrıcılık" oyunlarından biri. *Black & White*'ta birbirleriyle savaşan birkaç kabilenin bulunduğu bir adayı (ki bu ada inanılmaz ayrıntılı bir şekilde 3D olarak hazırlanmış) yönetiyorsunuz ve insanlarınız evrim geçirdikçe oyun dünyası da sizin hareketleriniz doğrultusunda değişim gösteriyor. Yani adanızı istediğiniz kadar güzel ya da berbat bir yer haline getirebiliyorsunuz.
POTANSİYEL: Molyneux'nün başarıları ortada (*Populous, Populous II, Theme Park, Dungeon Keeper*); ayrıca oyunun tasarım aşamasına kısacık bir göz atış bile şimdiye kadar gördüğümüz şeylerin çok ötesinde bir proje olduğunu anlamamıza yetti. Grafikler konusunda ise resmen gözlerimize inanamadık.
EKSİLER: Oyunun basına ilk (ve şu ana kadar da son) olarak gösterilmesi, geçen senenin Electronic Entertainment Expo fuarında olmuştu. O tarihte oyunda çöp adamlar kullanılıyordu ve grafikler de yalnızca taslak aşamasındaydı. İlk kez Bullfrog ekibinden ayrı olarak çalışan Molyneux'nün, bu kadar inanılmaz grafikler ve harika bir oynanışı tek bir pakette sunma işini becerip beceremeyeceğini zaman gösterecek.
SONUÇ: Molyneux söz konusu olduğunda her şey mümkündür (gecikmeler de dahil olmak üzere); ayrıca *Black & White*'ın göründüğü kadar muhteşem olup olmayacağı (ya da Molyneux'nün bu sefer biraz fazla desteksiz atıp atmadığı) konusunda bir şey söylemek için henüz çok erken. Kesin olan tek şey var, bu oyun şimdiye kadar gördüğümüz hiçbir şeye benzemeyecek.
ÇIKIŞ TARİHİ: 1999 sonları.

LIONHEAD STUDIOS







FLY!



Microsoft ve Looking Glass ile rekabete kalkışan *Fly!*'ın hiçbir şeyi eksik değil.

KISACA: *Terminal Velocity* ve *Monster Truck Madness*'ın yaratıcısı *Terminal Reality* Inc., sivil uçuş simulasyonu pazarına girmeyi deniyor.
POTANSİYEL: TRI'ın önceki oyunlarında, incelikli bir uçuş simulasyonu işini kıvıramayacağını düşündürecek hiçbir terslik yok. Zaten *Fly!*'ın grafikleri Flight Unlimited serisi ile kapışacak kadar güzel, hitap ettiği kitle de *Microsoft Flight Simulator*'a kafa tutacak kadar geniş.
EKSİLER: *Fly!*, Looking Glass ve Microsoft simulasyonları gibi kendisine bir isim yapmış değil. Üstelik diğer ünlü simulasyonların da yeni sürümleri önümüzdeki aylarda çıkıyor.
SONUÇ: Bu senenin simulasyon yarışlarında sağı solu hiç belli olmayan bir oyun; ancak bize kalırsa birinciliği kapabilir. Gözümüz üstünde.
ÇIKIŞ TARİHİ: Yaz.

GATHERING OF DEVELOPERS



Red Storm, *Force 21*'de savaş oyunlarının gerçekçiliğini aksiyon oyunlarının heyecanıyla birleştirmek iddiasında.

FORCE 21

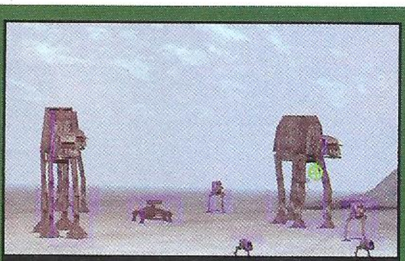
KISACA: Aksiyon, strateji ve taktikleri tek bir pakette birleştirmek amacındaki bu 3D savaş oyununda Üçüncü Dünya Savaşı'nı yaşayacaksınız.
POTANSİYEL: Projenin amacı, *Rainbow Six*'in yakın taktik savaş hayranlarına sunduğu heyecanın aynısını savaş oyunu hayranlarına verebilmek. Bunu sağlamak için de eskiden Amerikan ordusunda görev yapmış olan General Frederick M. Franks (Jr.) da ekibe katılmış.
EKSİLER: Red Storm, şimdilik *Rainbow Six* oyunları dışında başka bir şaheser yaratmış değil. Şirket tek atımlık tüfek olmadığını kanıtlamak istiyorsa değişik alanlarda da başarı göstermeli.
SONUÇ: İlginç hikayenin yanı sıra bir generalin fikirlerini de barındırması açısından *Force 21*, ilgi görmeyi oldukça hak eden bir oyun olabilir.
ÇIKIŞ TARİHİ: Temmuz.

RED STORM ENTERTAINMENT

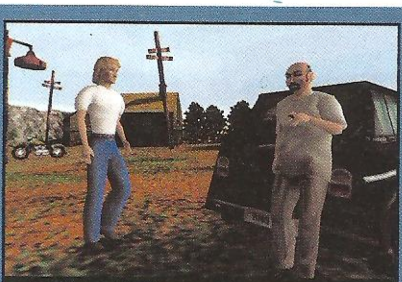
FORCE COMMANDER

KISACA: "Klasik üçleme" Star Wars evreninde geçen bir realtime strateji oyunu. İtirazınız yok, değil mi? Biz de öyle düşünmüştük.
POTANSİYEL: Nefes kesici. Kim AT-AT'lerin ya da speeder bike'ların kontrolünü almak istemez ki? Aslına bakarsanız *Rebellion*'da arayıp da bulamadıklarımızı bu oyunda bulacağımızı seziyoruz.
EKSİLER: LucasArts'ın kendini henüz kanıtlamadığı bir oyun türü. Acaba bu ilk RTS ile Westwood ve Blizzard gibi devlerin karşısına dikilebilecekler mi? Hatırlarsanız şirketin en son strateji oyunu *Rebellion* hayal kırıklığı yaratmıştı.
SONUÇ: En son versiyon harika görünüyor, proje lideri Sean Clark da işini çok iyi biliyor. Galiba güzel şeyler göreceğiz.
ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar.

LUCASARTS



Star Wars evreninde geçen *Force Commander*'da müthiş grafikler ve sürükleyici stratejiler birleşecek.



Şu karakterlere ve mekanlara bakın. İşte *Gabriel Knight 3*...D!

GABRIEL KNIGHT III

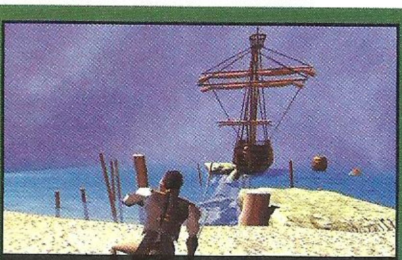
KISACA: En yeni Gabriel Knight macerasında üç boyutlu ortamlar ve karakterler, hareketli kameralar ve yazar Jane Jensen'in en ürkütücü hikayelerinden biri bulunuyor.
POTANSİYEL: Gabriel Knight serisinde her zaman mükemmel hikaye anlatımı ve iyi tasarlanmış bir oyun akışı olmuştur. Üçüncüsünde de farklı bir şey beklememek lazım.
EKSİLER: Sierra'nın geleneksel macera serilerinden birini en son 3D hale getirişinde ortaya *King's Quest V: Mask of Eternity* gibi vasat bir oyun çıkmıştı.
SONUÇ: Yeni bir Gabriel Knight macerası söz konusu olunca heyecanlanmamak elde değil; ancak oyunun yeni 3D ortamında nasıl çalıştığını görmeden bir karar vermek doğru olmaz.
ÇIKIŞ TARİHİ: Yaz.

SIERRA

GALLEON

KISACA: *Tomb Raider*'ı yaratan ekibin hazırladığı bu 3D aksiyon/macera oyununda açık denize çıkacaksınız. Kaptan Rhâma olarak geminiz Endeavor'ı yöneterek esrarengiz bir gemiyi bulmaya çalışıyorsunuz.
POTANSİYEL: Tasarımcılar şüphesiz bu oyun türü hakkında bir şeyler biliyorlar, kullandıkları yeni grafik motorunun da yardımıyla ortaya sağlam bir oyun çıkarabilecek gibi görünüyorlar.
EKSİLER: Acemilerin ilgisini çekmek için güzel bir kadın kahraman da içeren *Galleon*'ın işi pek kolay değil. İnsanlar bu tür oyunlardan yavaş yavaş sıkılmaya başladılar bile.
SONUÇ: Eğer dünya üzerinde *Tomb Raider*'ı tahtından edebilecek bir şeyler hazırlayacak birileri varsa, onlar da bu adamlar.
ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar.

INTERPLAY



Tomb Raider'ın yaratıcıları, Interplay'in *Galleon* oyununda kılıç savaşlarına tutuşmanıza imkan veriyorlar.



Sakin ol uslu çocuk! Tanıştıralım, Kabuto... Eminiz onu kızdırmak istemezsiniz.

GIANTS: CITIZEN KABUTO

KISACA: Planet Moon tarafından geliştirilen bu 3D aksiyon oyunu, 1999'un en orijinal oyunlarından biri olabilir.
POTANSİYEL: *Giants*'ta dev gibi canavarlar, en son teknolojiyle donanmış askerler ve yeni yetme büyücüler karşı karşıya geliyor, siz de istediğinizi kontrol edebiliyorsunuz. Aksiyon, strateji ve macera unsurları, şaşırtıcı derecede başarılı olan MDK'nın yaratıcılarından bekleyeceğiniz gibi harika grafiklerle desteklenerek birleştirilmiş.
EKSİLER: O kadar farklı bir oyun ki, hayran kitlesi yaratmakta biraz zorlanabilir.
SONUÇ: Yeni ve alışılmadık şeylere kapımız her zaman açık; ayrıca *Giants*'ın oynanışı da en az orijinalliği ve görsel gücü kadar güzel olacak gibi görünüyor.
ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar.

INTERPLAY

GRAND THEFT AUTO 2

KISACA: Tarihin en toplum karşıtı oyunlarından biri olan *Grand Theft Auto*'nun devamında, yasadışı sürücüler hiçbir şeyden haberi olmayan bir şehrin sokaklarında cirit atacaklar.
POTANSİYEL: Giderek artan suç oranları ve kıvrılıp giden caddeleri ile *Grand Theft Auto* son derece eğlenceli bir oyundu. Araçlı ya da araçsız, bütün suç çeşitleri oyunun devamında da mevcut.
EKSİLER: Oynanışa belirgin bazı eklemeler yapılmadıkça bu seriden daha ne kadar oyun çıkabileceğini kestiremiyoruz.
SONUÇ: Tam bir karmaşa isteyen oyunseverler bu oyundan daha vahşi bir oyun bulmak için inanılmaz bir istek duyabilirler. Almanya'da satmayabilir; ama bizim ofisimizde her zaman yeri hazır.
ÇIKIŞ TARİHİ: 1999 sonları.

GATHERING OF DEVELOPERS



Grand Theft Auto 2 görüntüleri henüz elimize ulaşmadı, şimdilik bu nefis çizimlerle idare edin.

GUNSHIP III

KISACA: MicroProse, adını borçlu olduğu simulasyon serisinin yeni oyunuyla karşımızda.
POTANSİYEL: *European Air War* ve *Falcon 4.0*, MicroProse'un gerçekçi ve eğlenceli simulasyonlar yapma becerisinden hiçbir şey kaybetmediğini kanıtladı; bu askeri helikopter simulasyonu da öncekilerin izinden gidecek gibi görünüyor. Üstelik çıkışı beklenen *M1Tank Platoon III* ile multi-player modunda çalışabilecek gibi tasarlanıyor!
EKSİLER: *Jane's Longbow 2*'de Apache, Black Hawk ve Kiowa Scout helikopterleri zaten en mükemmel şekliyle işlenmişti. Bakalım *Gunship III* daha iyisini başarabilecek mi?
SONUÇ: Yeni bir Gunship oyunundan bahsedilmesi bile simulasyon hayranlarının ağızlarının suyunu akıtmaya yetiyor.
ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar.

MICROPROSE



Kutsal Gunship serisinin hayranlarının ağzından akan sular, daha şimdiden klavyelerini mahvetmiş olmalı...



TeamFortress 2: Güüm! "Geber!" "Ahhh!" "Doktor yok mu?" Tatatatata!..

HALF-LIFE: TEAMFORTRESS 2

KISACA: Half-Life'ın multi-player tarzındaki bu devam oyunu, orijinal *TeamFortress for Quake*'i klasikleştiren özellikleri alıp hayal bile edemeyeceğiniz yenilikler ekleyecek.
POTANSİYEL: *TeamFortress*, halen en popüler *Quake* modlarından biri. Zaten Half-Life da, first-person oyunlar söz konusu olduğunda Valve'ın işini çok iyi bildiğini kanıtlamıştı.
EKSİLER: Multi-player olarak oynanan aksiyon oyunları söz konusu olunca *TeamFortress 2*' nin önünde *Quake III Arena* gibi "ufak" bir engel bulunuyor.
SONUÇ: Valve, tek kişilik shooter oyunların kitabını tekrar yazmıştı, şimdi de aynı işi multi-player alanında yapacak gibi görünüyor. *TeamFortress 2, Quake III Arena*'yı ezip geçebilir.
ÇIKIŞ TARİHİ: Sonhabar.

SIERRA

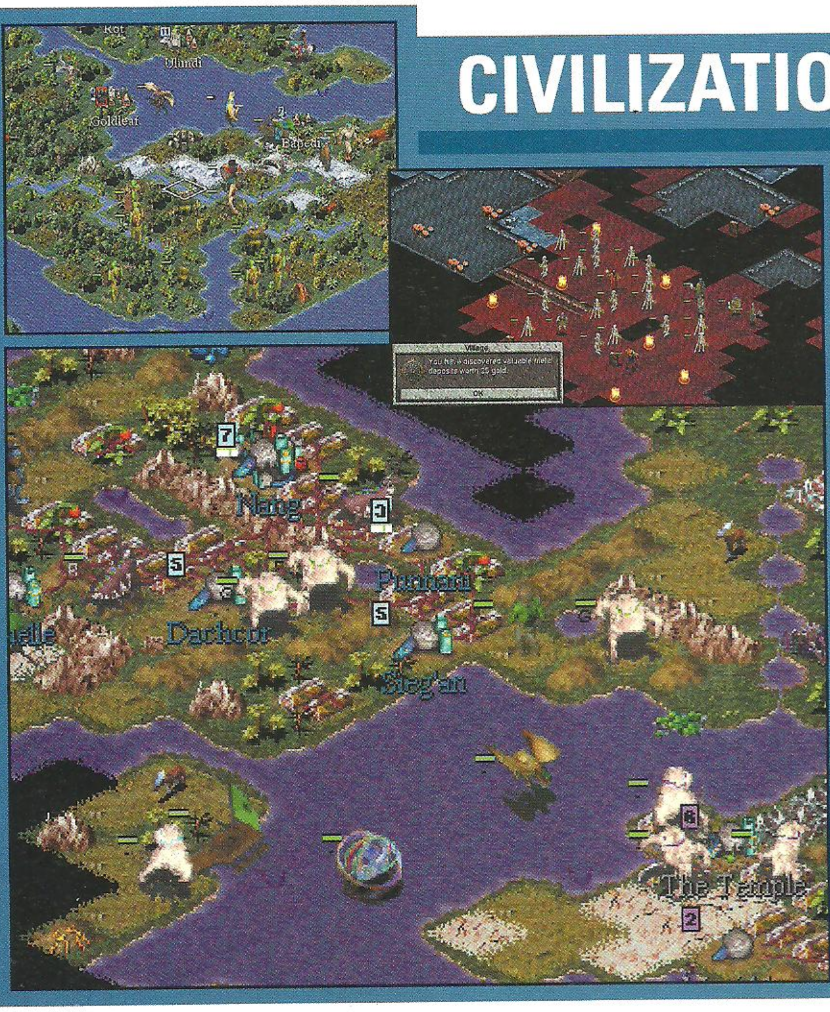
HIDDEN & DANGEROUS

KISACA: Rainbow Six ile Er Ryan'ı Kurtarmak filminin karışımını düşünün. TalonSoft'un ilk realtime aksiyon/strateji oyununda Nazilere karşı savaşacaksınız.
POTANSİYEL: Taktik komando oyunları ve İkinci Dünya Savaşı dönemini konu alan oyunlar şu aralar çok moda. *Hidden&Dangerous* da bu durumdan yararlanacak gibi görünüyor.
EKSİLER: Tasarımcı TalonSoft, geçtiğimiz günlerde Take 2 tarafından satın alınmıştı ve bu TalonSoft'un hayranlarınca pek hoş karşılanmamıştı. Acaba *Hidden & Dangerous* "bozulacak" mı?
SONUÇ: *Hidden & Dangerous, Wolfenstein 3D*'den bu yana çıkan İkinci Dünya Savaşı konulu en iyi aksiyon oyunu olmak için gerekli her şeye sahip.
ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar.

TAKE 2 INTERACTIVE



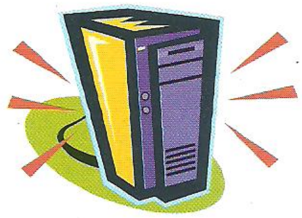
Şu Naziler hiç öğrenmiyorlar. Belki birkaç şarjör dolusu kurşun onları "eğitmenize" yardımcı olur.



CIVILIZATION II: TEST OF TIME

KISACA: MicroProse, bol para getiren Civilization serisini canlı tutmak için oyuncuların üç farklı dünyada oynamasına olanak veren bir "devam" oyunu çıkarıyor. Bunlar bilim kurgu, fantezi ve bildiğimiz alıştığımız Dünya'mız.
POTANSİYEL: En azından planları çok iddialı. Oyuncular oyunda ilerledikçe Dünya'dan uzayın derinliklerine açılabilecek ya da goblin ve elf'lerle karşılaşacakları fantezi dünyasına dalabilecekler. Fantezi dünyasında üç değişik harita olacak; gökyüzü, yer altı ve denizaltı. Oyunda bütün bunlar sağlanacak, üstüne üstlük önceki iki oyunun ünlü özellikleri de (mesela Dünyanın 7 Harikası gibi) olduğu gibi tutulacak.
EKSİLER: Bu oyun *Civilization II* için yasal bir devam oyunu. Ancak *Civilization II*'yi yaratan Sid Meier ve Brian Reynolds'ın olayla hiçbir alakaları yok! Bunun açıklaması nedir? Bu saçmalığın yanı sıra *Test of Time*'ın önündeki en büyük engel rekabet: *Sid Meier's Alpha Centauri* bütün eleştirmenlerden tam not aldı, Activision'ın *Civilization: Call to Power* oyunu da piyasaya sürüldü. Sizce de bu kadar kısa bir süre içinde üçüncü bir Civilization türü oyunun çıkması biraz fazla değil mi?
SONUÇ: MicroProse, Civilization adının haklarını elde etmek için uzun bir yasal savaş verdi, bu kadar emeğin ve harcamanın vasat bir oyunla heba olmasına göz yumacaklarını sanmıyoruz. Ancak ekipte Sid ve Brian olmadıkça her şeye hazırlıklı olmalıyız.
ÇIKIŞ TARİHİ: Ağustos.

MICROPROSE



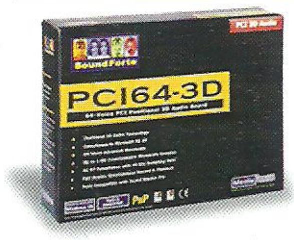
MediaFORTE
Advantage by Design

Duyacaksınız!

Yüksek performanslı ve kaliteli ürünlerimizle,
sizin için teknoloji üretiyor, yarının teknolojisini belirliyoruz.
Ve en iyi sesi sunuyoruz.
Tüm MediaForte ürünlerinin Türkiye'deki distribütörü Deniz Bilgisayar'a gelin,
ihtiyacınıza en uygun ses, radyo ve radyolu ses kartıyla, siz de ideal sesi dinleyin.

Profesyonel Ses, Radyo ve Radyolu Ses Kartları:









RadioLink
Radyo Kartı

Otomatik/Manuel istasyon arama
20 kanal hafıza
Full radyo/alarm fonksiyonu
Bütün ses kartlarıyla uyumlu
PII Dijital frekans synthesizer tuning
ISA taban

PCI64-3D
Ses Kartı

Pozisyonel 3D ses teknolojisi
Microsoft DS 3D uyumlu
64 ses wavetable
Full duplex
Sound Blaster Pro ile tam uyumlu
General Midi uyumlu

Legacy128
Radyolu Ses Kartı

%100 Sound Blaster 16 uyumlu
Yamaha 128 ses wavetable synthesizer
3D stereo ses efektleri
PII dijital frekans synthesizer tuning
Yüksek kalite FM radyo
ISA tabanlı
Creative CQM 4 ile FM synthesis

Awesome64R
Radyolu Ses Kartı

Hızlandırıcı pozisyonel 3D ses
Microsoft DS 3D ve A3D uyumlu
64 ses hardware wavetable
PCI taban
Sound Blaster Pro ile tam uyumlu
Yüksek kalite FM radyo
Full radyo/alarm fonksiyonları
PII dijital frekans synthesizer tuning

DENİZ BİLGİSAYAR
Dış Ticaret ve San. Ltd. Şti.

Büyükdere Caddesi Naci Kasım Sokak 5 Mecidiyeköy 80260 İstanbul
Tel: 0212 213 34 00 Faks: 0212 213 34 20

www.denizbil.com

Ankara Bölge Müdürlüğü: Üsküp Caddesi Çevre Sokak 23/21 Çankaya-Ankara Tel: (0312) 466 57 20 (6 hat) Faks: (0312) 466 43 58-59
İzmir Bölge Müdürlüğü: Gazi Bulvarı Aran İş Merkezi 93/102 Basmane-İzmir Tel: (0232) 445 67 68 Faks: (0232) 425 04 80
Bursa Bölge Müdürlüğü: Kırcaali Mahallesi Şirin Sokak 19 Bursa Tel: (0224) 250 04 10 Faks: (0224) 250 04 11

Deniz Bilgisayar bir Escort Bilişim Holding üyesidir.

STATÜ

HIRED GUNS

KISACA: Aynı anda dört paralı askeri yöneterek düşman topraklarından geçmeye çalışacaksınız. *Hired Guns*, takım savaşları konulu eski bir Amiga oyununun yenilenmiş hali ve orijinalinin heyecanlı atmosferini yeniden yaratmaya çalışıyor.
POTANSİYEL: Grafiklerin temelinde *Unreal* motoru var, takım elemanlarından her birinin de kendi görüş penceresi bulunuyor. Yani her zaman için aynı anda dört perspektiften görebiliyorsunuz.
EKSİLER: Dört kişiyi aynı anda kontrol etmek çok yorucu olabilir; ayrıca nispeten zayıf bilgisayarlar bu kadar grafik yüklenmesine dayanmakta güçlük çekebilirler.
SONUÇ: *Hired Guns*, strateji ve aksiyon unsurlarını dengeli bir şekilde birleştirebilirse takım savaşı hayranlarının beğenisini kazanabilir.
ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar.

PSYGNOSIS



Eski Amiga oyunu *Hired Guns*'ın hayranları, bu yeni oyunda anılarını tazeleme fırsatı bulacaklar.



Eğer reklamlarda söylenenler doğruysa, Sierra'nın heyecanla beklenen Homeworld adlı oyunu realtime stratejiyi yeniden yaratabilir.

HOMEWORLD

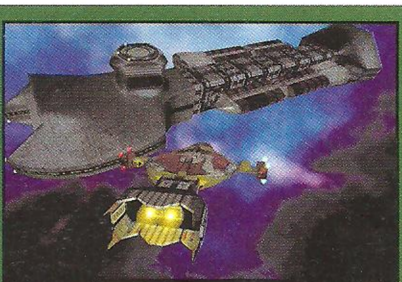
KISACA: İnanılmaz 3D grafiklere sahip uzay tabanlı bir realtime strateji oyunu.
POTANSİYEL: *StarCraft* gibi bir oyunu uzayda oynadığınızı hayal edin; ana gemileriniz, yük ve savaş gemileriniz tamamen üç boyutlu uzayda. Birimlerinizi kontrol etmek ve olan biteni hesabını tutmak eskisinden üç kat daha zor olacakmış gibi gelebilir; ama oyunun iyi tasarlanmış arayüzü sayesinde pek öyle olmayacak. Siz de rahat rahat üç boyutlu taktikler ve stratejiler geliştirmekle uğraşabileceksiniz.
EKSİLER: Mükemmel arayüzüyle bile oyunun üç boyutlu tarzı bazı realtime hayranlarına kaldırabileceklerinden daha zor gelebilir.
SONUÇ: Eğer fikir olarak kulağınıza hoş geldiyse bir de gerçeğini görün!
ÇIKIŞ TARİHİ: Yaz.

SIERRA

INDEPENDENCE WAR DELUXE

KISACA: Muhteşem *Independence War*'un devamında, kötü adamların tarafında savaşabileceksiniz. Yepyeni görevlerin ve gemilerin yanı sıra grafikler de geliştirilmiş.
POTANSİYEL: *Independence War*, geçen seneki favori oyunlarımızdan biriydi, onun için devamından da ümitliyiz. Kötülerin tarafında olmak, oyuncuların oyunun zengin atmosferinin bambaşka bir yüzünü görebilmelerini sağlayacak.
EKSİLER: İlk oyun hak ettiği etkiyi yaratamadıysa bu ikincisinin ne kadar şansı var ki?
SONUÇ: Bu oyun şimdiye kadar gördüğümüz en iyi devam oyunlarından biri gibi gözüküyor. Oyunun uzay savaşlarına özgün yaklaşımını yeniden tatmak için çok sabırsızlanıyoruz.
ÇIKIŞ TARİHİ: Yaz.

INFOGRAMES



Independence War'u sevmiş miydiniz? O halde oyunun devamında çok fazla şey bulacaksınız.



İşte bölüm sonu canavarı dediğin böyle olmalı! Tabii ki Indy için çocuk oyuncağı...

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

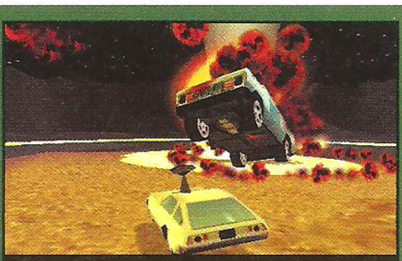
KISACA: Indy, belki de kendisine en uygun türde bir oyunla PC'ye geri dönüyor, *Tomb Raider* tarzı third-person macera türünde.
POTANSİYEL: LucasArts'ın Indy uzmanı Hal Barwood'un ellerinden çıkacak bu oyun için beklentilerimiz yüksek. Tomb Raider serisinin yavaş yavaş çekiciliğini yitirmesiyle birlikte *Infernal Machine*, onun bıraktığı yerden devam etmeye ve zevkli bilmeceler, keşifler, olaylar sunmaya çalışacak.
EKSİLER: Bir sürü vasat *Tomb Raider* özentisinden sonra oyuncular artık third-person macera oyunlarından bıkmaya başladılar. Bu kitlenin beğenisini kazanabilmesi için Infernal Machine'in gerçekten özel bir oyun olması gerekiyor.
SONUÇ: Indiana Jones'un bu türde bir oyunla karşımıza çıkması gerçekten çok eğlenceli olacak.
ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar.

LUCASARTS

INTERSTATE '82

KISACA: Go Go's, *Dynasty*, Zeka Küpü... Ah ne güzel zamanlardı. *Interstate '82*, *Interstate '76* hayranlarını yeniden heyecana davet ediyor, üstelik bu kez 80'lerin en iyi arabalarıyla kıyasıya bir mücadele sizi bekliyor.
POTANSİYEL: Yani Devo soundtrack'i dışında mı? Otoyolda savaşmak için bir DeLorean'ı alıp özelleştirmek zaten yeterince güzel; ayrıca Activision'ın yeni "Dark Side" 3D motoru sayesinde bu oyun gerçek bir hit olabilir.
EKSİLER: Bütün devam oyunlarında olduğu gibi bu oyunda da geliştiriciler dünkü başarılarına güvenip rahata kaçarlarsa kaybederler.
SONUÇ: Tüm zamanların favori oyunlarından birinin devamı... Heyecanla bekliyoruz.
ÇIKIŞ TARİHİ: Yaz.

ACTIVISION



Activision'ın *Interstate '76*'nın devamı olarak hazırladığı bu oyun, 1999 için "olmazsa olmaz" listemizin üst sıralarında yer alıyor.

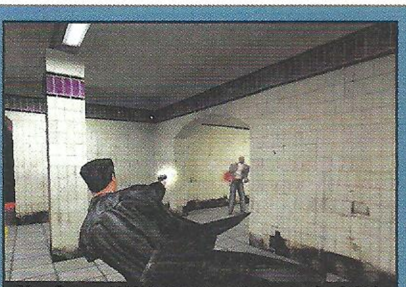


KISS Psycho Circus: En güçlü silahımız upuzun bir dil olmazsa gerçekten hayal kırıklığına uğrarız.

KISS PSYCHO CIRCUS: THE NIGHTMARE CHILD

KISACA: Todd (*Spawn*) McFarlane'in başarılı çizgi romanından esinlenerek hazırlanan ve ünlü glam-rock grubu Kiss'i de içinde barındıran bir first-person oyunu.
POTANSİYEL: Oyunun tasarımında yetenekli isimler var. Bloodshot Entertainment, *Daikatana* ekibinin büyük kısmını bünyesinde bulunduruyor.
EKSİLER: Bloodshot'ın ortaya çıkışı çok ani olmuş, Ion Storm'a istifalarını veren bir grup daha o gün şirketi kurmuştu. Bakalım sağlam bir geliştirici ekip haline gelebilmek için gerekli zamanı bulabildiler mi?
SONUÇ: *KISS* ismi kulağa çok hoş geliyor; ancak harika bir 3D shooter yapmak için bu grubun adının yeterli olduğunu sanmıyoruz. Bu konuda henüz karar vermedik.
ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar.

GATHERING OF DEVELOPERS



Max Payne, 1999'da oynayacağınız oyunlar içinde bir John Woo filmine en çok benzeyen oyun olabilir.

MAX PAYNE

KISACA: Bu sıkı shoot-'em-up'ta oyuncular, yeraltının şiddetle dolu dünyasının karanlık derinliklerine dalacaklar. Bir sürü silah, çatık kaşlar, kan ve tam bir cehennem!
POTANSİYEL: Finlandiya kökenli geliştirici şirket Remedy, gerçek dünyadan alınma fizik modellerini John Woo tarzı silahlı çatışmalarla birleştiren inanılmaz bir oyun yaratmış.
EKSİLER: Max Payne, oyunda hareketli bir kamera kullanmanın ticari başarı getireceğini sanan *Tomb Raider* özentilerinden kendini ayırmak zorunda.
SONUÇ: Karanlık atmosferi ve son derece vahşi tarzı sayesinde insanlar şimdiden bu oyun hakkında konuşmaya başladılar. Oynanış açısından da yeteri kadar sağlam görünüyor.
ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar.

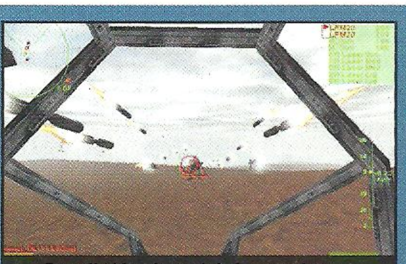
GATHERING OF DEVELOPERS

C&C: TIBERIAN SUN

KISACA: Hiç bitmeyecek gibi gelen bir bekleyişten sonra tüm zamanların en büyük etkiyi yaratan real-ime strateji oyunu hak ettiği şekilde devam ediyor. *Command & Conquer: Tiberian Sun*'ın yepyeni özellikleri arasında birbirinden çok farklı GDI ve NOD kuvvetleri, gerçekçi fizik modellerine sahip çok seviyeli yerşekilleri, özel aydınlatma efektleri (hele hele gece görevlerinde) ve yepyeni bir izometrik bakış açısı yer alıyor.
POTANSİYEL: Orijinal *Command & Conquer* ve *Red Alert* tasarımcısı Erik Yeo bu oyunda da ekibin başında ve oyunun adının gerektirdiği kaliteyi yakalamak için bütün şartlar mevcut. Şimdilik yeni birimler ve özellikler olağanüstü görünüyor. Ayrıca oyunun filmlerine büyük katkıda bulunan James Earl Jones'u da unutmamak lazım.
EKSİLER: *StarCraft*, realtime strateji türünde çıtayı oldukça yükseltmişti. *Tiberian Sun* da her zamanki gibi daha incelikli bir pazarda yarışacak kadar gelişme gösterebilmek, aynı zamanda da eski hayranları tatmin edecek kadar eskiye sadık kalmak zorunluluğu ile karşı karşıya. Bu arada çıkış tarihinin iki kez ertelenmesi de oyunun perde arkasında neler olup bittiği konusunda dedikodular yarattı. Acaba Westwood her şeyin mükemmel olması için zaman mı istiyor, yoksa bu gecikmeler tasarımdaki ciddi sorunların bir sonucu mu?
SONUÇ: Gecikmeler olsun ya da olmasın *Command & Conquer: Tiberian Sun*, yılın en heyecanla beklenen oyunlarından biri olma özelliğini koruyor. Haksız da sayılmaz.
ÇIKIŞ TARİHİ: Temmuz.

WESTWOOD STUDIOS





Dev gibi bir robotun içinde oraya buraya koşturmaktan daha eğlenceli bir şey yok! *MechWarrior 3* sayesinde...

MECHWARRIOR 3

KISACA: MicroProse'un en son *MechWarrior* oyununda Clan Smoke Jaguar adlı topluluk sorun çıkarıyor, siz de kafalarına balyozu indiriyorsunuz.
POTANSİYEL: Harika grafikler, daha ayrıntılı yapılar, daha çeşitli mekanlar ve takımınızı kontrol etmek için yeni unsurlar sayesinde oyunun oynanışı çok geliştirilmiş.
EKSİLER: *Activision'ın Heavy Gear II*'siyle aralarındaki amansız rekabet sayesinde MicroProse'un *MechWarrior 3*'ü, senenin en iyi robot savaşı oyunu sıfatını öyle kolay kolay kapamayacak.
SONUÇ: Bu seri popülerliği çoktan hak etti, hala daha mech oyunlarının atası olma şerefini taşıyan *MechWarrior* serisi, bu üçüncü oyunla başarısını katlayabilir.
ÇIKIŞ TARİHİ: Yaz.

MICROPROSE

MESSIAH

KISACA: Bu ilginç oyunda, ölümlü günahkarları Tanrı'nın gazabına uğratma görevine çıkmış (ölümlülerin vücutlarına sahip olma yeteneği olan) kanatlı bir meleği canlandırıyorsunuz.
POTANSİYEL: Sadece müthiş *Messiah* motoru bile yeteri kadar heyecan yaratıyor, buna ek olarak da hikayenin akışında zaman zaman iyice belirginleşen kara mizah unsurları bu oyunu çok özel yapıyor.
EKSİLER: Shiny Entertainment'ın bu tarz bir mizah kullanması herkesin hoşuna gitmeyebilir, bu oyun kesinlikle fazla hassas kişilere göre değil.
SONUÇ: Grafik olarak rahatsız edici, insan doğası hakkında da sürekli ümitsizliğe sürükleyen bir oyun. İşte bir bilgisayar oyunu böyle olmalı! Tanrı adına milleti katletmek zevkli olacak gibi.
ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar.

INTERPLAY



Bu sene çıkan ikinci melekli shooter oyunu (ilki *Requiem*'di) olan *Messiah*, birçok yönden çok üstün.

METAL FATIGUE

KISACA: Üç seviyeli bir 3D realtime strateji oyunu, içinde de çizgi film tarzında robotlar bulunuyor. Düşmanlarınızı yörüngeden bombalayın, sonra kara birliklerinizi getirin ya da yeraltı vadilerinden geçerek düşman üssünü alttan çökertin.
POTANSİYEL: Birbiriyle bağlantılı üç tane savaş alanını birden yönetmek zorunda oluşunuz, monotonluğundan çok yakınılan bu tür için yeni bir soluk olabilir.
EKSİLER: Psygnosis'in bu türde hiç tecrübesi yok; ayrıca oyun *Tiberian Sun* ve *Force Commander* gibi devlerin karşısına çıkacak. Tatsız olabilir.
SONUÇ: Oynanıştaki yenilikleri ve robotlarının çeşitliliği ile *Metal Fatigue*, *Dominion* oynarken geçirdiğiniz travmaları unutturabilir.
ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar.

PSYGNOSIS



Japon çizgi filmlerine benzeyen ve lazer kılıçlarını savuran dev robotları her zaman sevmişizdir, daha getirin!

MIDTOWN MADNESS



Microsoft'un harika görünen *Midtown Madness* oyununda Chicago'nun altını üstüne getirebilirsiniz.

KISACA: Aralarında yeni VW Kaplumbağa'nın da bulunduğu araçları alın ve Microsoft'un bu yeni oyununda Chicago'nun sokaklarına fırlayarak zorlu mücadelelere girişin.
POTANSİYEL: Şehrin her yerinin serbestçe gezilebilir olması, klasik pist tabanlı oyunlardan sıkılanlara ilginç gelebilir. Microsoft'un bu seriden çıkardığı en son oyun *Motocross Madness*, 1998'in en iyi yarış oyunu dalında *PC Gamer* ödülünü de götürmüştü.
EKSİLER: Geliştirici Angel Studios, bu alanda henüz test edilmiş değil, acaba dev şirketlerle boy ölçüşebilecek mi?
SONUÇ: Preview versiyonunu oynarken aldığımız zevki düşünürsek senenin en eğlenceli yarış oyunlarından biri olmaya aday gibi.
ÇIKIŞ TARİHİ: Haziran.

MICROSOFT

NASCAR 2000

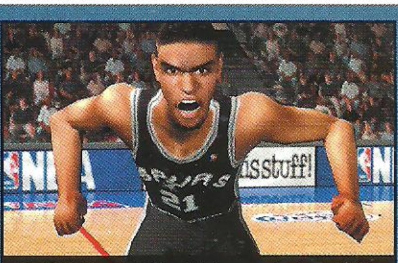
KISACA: Bu tür şeyleri herkesten iyi beceren Papyrus'ün inanılmaz derecede gerçekçi NASCAR simulasyonlarının en yenisi.
POTANSİYEL: Yeni bir grafik ve fizik motoru ile ihtiyacı olan tüm yeniliklere sahip. EA'nin vasat *NASCAR Revolution*'ından sonra yarış hayranları doğru dürüst bir oyun için çok hevesli olacaklar.
EKSİLER: Papyrus'ün son denemesi olan *Grand Prix Legends*, artık bıkkınlık veren inanılmaz gerçekçiliği ve ayrıntılı oluşu yüzünden birçok oyunseveri korkutup kaçırmıştı. Papyrus oynanıştaki dengelere olan bakış açısını değiştirmezse *NASCAR 2000*'in kaderi de aynı olabilir.
SONUÇ: Bu senenin "ciddi" yarış simulasyonları içinde pole pozisyonunu alacağı neredeyse kesin olan bir oyun.
ÇIKIŞ TARİHİ: Ekim.

SIERRA



Bir sürü Formula 1 oyunundan sonra *NASCAR 2000* ile gözler yine Amerikan tarzı araba yarışlarına çevrilecek.

NBA LIVE 2000



EA *NBA Live 2000* ile oldukça sertleşiyor. Galiba bu adam, yalnızca topu almaktan başka şeyler de istiyor sizden...

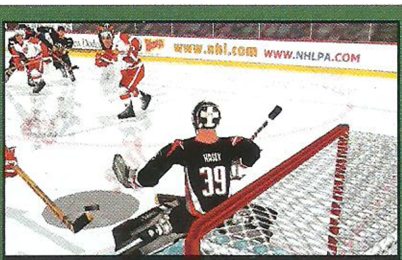
KISACA: EA'in başarılı basketbol serisi, geçen sene en iyi oynanışı ve en iyi grafikleri birleştirerek piyasaya bomba gibi düşmüştü. 2000 versiyonu da bu geleneği devam ettirmeye çalışacak.
POTANSİYEL: Taktikleri ve gerçekçiliği sonunda dengeleyen NBA Live serisi, bu özelliklerini en etkileyici şekilde gözler önüne serecek ve EA'in basketboldaki üstünlüğünü ilan edecek.
EKSİLER: EA Sports'un başarılı oyunların devamını aynı şekilde getirememek gibi kötü bir huyu var. *Triple Play '99* örneğine baksanıza…
SONUÇ: Geçen sene *PC Gamer* En İyi Spor Oyunu ödülünü kapan oyun, aynı işi bu sene de yapabilir, tabii EA oyuncuların suratlarını render etmekle uğraşmak yerine oynanışı mükemmelleştirmek yolunu seçerse.
ÇIKIŞ TARİHİ: Kasım.

EA SPORTS

NHL 2000

KISACA: PC'deki spor oyunları arasında mükemmelliğini en kararlı şekilde sürdüren oyun bir kez daha karşımızda. Üstelik bu sefer daha da güzel görüntülerle.
POTANSİYEL: NHL serisi, en başından beri oynanış bakımından her zaman yüksek kaliteyi tutturdu. Bu son versiyonun da bu geleneği sürdürememesi herhalde büyük bir hayal kırıklığı olurdu.
EKSİLER: NHL oyunları, kendini çok yavaş geliştiriyor. 98 ve 99 versiyonları arasında belirgin farklar görmek gerçekten çok zordu, böyle bir durumda bu sene için en fazla ne bekleyebiliriz ki?
SONUÇ: Şüphesiz 1999'un en iyi hokey oyunu olacak; ama *NHL 99* sahipleri büyük ihtimalle yenilikleri görüp öyle karar vermek isteyecek.
ÇIKIŞ TARİHİ: Ekim.

EA SPORTS



Dünyanın en güzel grafikli spor oyunu serisi tekrar karşımızda. Nasıl yapmışlarsa grafikleri daha da güzelleştirmişler!

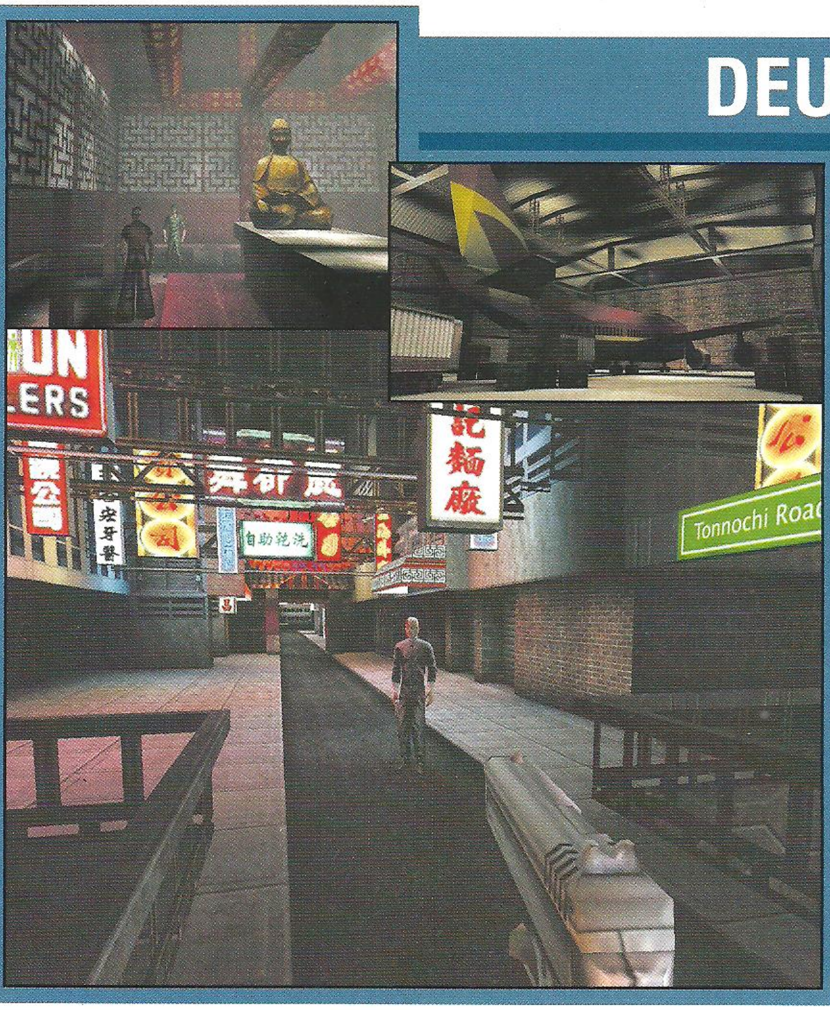
NOCTURNE



Nocturne o kadar korkunç ki, bütün ışıkları yakmadan oynamak pek mümkün değil. Bir de yatmadan hemen önce oynamasanız iyi olur.

KISACA: Başkan tarafından desteklenen bir grup dedektifle işbirliği yapın ve doğaüstü yaratıkları yok etmeye başlayın. Third-person tarzında bir "X-Files" kopyası olan bu oyunda, ekibinizle 1920'lerin Amerika'sının arka sokaklarında cirit atan yaratıkları etkisiz hale getiriyorsunuz.
POTANSİYEL: *Nocturne*'de güçlü karakter tasarımları ve kafanızı allak bullak edecek gerçeküstü mekanlar kullanılmış.
EKSİLER: *Tomb Raider* alarmı: *Heretic II*'yi saymazsak hala doğru dürüst bir third-person shooter göremedik. Ana karakterlerden biri de *Blood*'daki Caleb'e şaşırtıcı derecede benziyor…
SONUÇ: *Nocturne*'deki karanlık atmosfer birçok kişinin istediği korku dozunu sağlayabilir. Çıkışı da tam Cadılar Bayramı'na rastlayacak.
ÇIKIŞ TARİHİ: Ekim.

GATHERING OF DEVELOPERS



DEUS EX

KISACA: Her yere damgasını vuran *Unreal* motoru, bu sefer de karanlık bir gelecekte geçen hareket dolu bir roleplaying oyununa güç veriyor. İnsanların hakkında konuşmaya bile korktuğu bütün komplo teorileri bir bir doğrulanmakta. Siz de ülkede acil durum ilan etmek ve kontrolü ele geçirmek için yapılan planları uygulayan gizli bir görevliyi canlandırıyorsunuz.

POTANSİYEL: Warren Spector, bu endüstrideki en saygın tasarımcılardan biri (*System Shock*'u ve Ultima Underworld oyunlarının her ikisini yapmıştı), bu yüzden *Deux Ex*'in tarihin en yenilikçi ve gerçekçi RPG oyunu olacağını söylüyorsa ona inanmamız çok kolay. Bu oyunda milleti vurmak için harcadığınız zamanın en az bir o kadarını da bilmeceleri çözmekle ve NPC'lerle konuşmakla geçireceksiniz. Kulağımıza hoş geliyor.

EKSİLER: Vasat *Dominion* ve gecikmeleri artık canımızı sıkan *Daikatana* yüzünden Ion Storm'un başı belada. *Deux Ex* maalesef böyle bir enkaz devralacak. Neyse ki Spector'ın ekibi başından beri hep Austin'de çalıştı ve Dallas'taki genel merkezde kopan fırtınalardan pek etkilenmeden işleriyle ilgilenebildiler.

SONUÇ: *Deux Ex*'in şimdiye kadar gördüğümüz kısımları çok heyecan verici; her şey yerli yerine oturursa 3D RPG'ler arasında şimdiye kadarki en sürükleyici oyunlardan biri ortaya çıkabilir. First-person savaş oyunlarının birçok unsurunu alıp özgün bir konuşma sistemiyle birleştiren *Deus Ex*, adından kesinlikle söz ettirecek bir oyun.

ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar.

EIDOS INTERACTIVE

NOX

KISACA: *Diablo*'nun hareketli ve sert oynanışıyla büyücü Merlin'i bile şaşkınlığa uğratacak bir silah deposunu birleştiren *Nox*, çok güçlü bir tek kişilik macera olmakla kalmayacak, multi-player alanında da kendini gösterecek.

POTANSİYEL: Renkli ışıklar, gerçek dünyadan alınma fizik modelleri, hareketli sahneler ve büyülere sahip olan bu oyun aksiyon/RPG hayranları arasında oldukça kabul görebilir.

EKSİLER: Hareketli oynanışı ile klasik RPG piyasasına hitap etmeyebilir, bölümler birbirinden farklı olmazsa kısa zamanda sıkıcı bir hal alabilir.

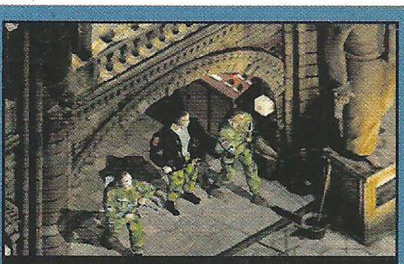
SONUÇ: RPG hastalarının yanında aksiyon hayranları da bu oyunu yakın takibe almalılar. Oyun, sağlam multi-player desteğinin yanı sıra oldukça fazla çeşitlilik içeriyor.

ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar.

WESTWOOD STUDIOS



Bu sene *Diablo II*'yi ciddi ciddi zorlayacak bir oyun varsa, o da *Westwood'un Nox*'udur.



Monolith Productions, Polonya yapımı *Odium* ile roleplaying alanına da başarılı bir giriş yapacak gibi görünüyor.

ODIUM

KISACA: Paranoyak kişiler sıraya dayalı bu roleplaying oyunundan çok etkilenebilirler. Hikayenin konusu gerçek hayattan alınma komplo teorileri üzerine kurulmuş.

POTANSİYEL: Bir RPG yayınlamak için bundan daha iyi bir zaman düşünülemez; ayrıca *Odium*'un özgün konusu ve oynanışı onu diğer oyunlardan kolayca ayıracak.

EKSİLER: Polonyalı geliştirici Metropolis, daha önce kayda değer hiçbir proje hazırlamamış. Üstelik aynı zamanlarda Ion Storm'un aynı türdeki *Deus Ex* oyunu da piyasaya çıkacak, hem de benzer bir hikaye akışıyla. Rekabet kokusu alıyoruz.

SONUÇ: Aslında pek dayanağı olmayan bir oyun; ancak karanlık hikayesi bile iştahımızı kabartmaya yetti.

ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar.

MONOLITH

OMIKRON

KISACA: Geleceğin şehri *Omikron*'u dolaştığınız bir 3D aksiyon/macera oyunu. Oradan oraya atlayarak ve düşmanları ezip geçerek tek amacı katliam yapmak olan bin senelik bir şeytanla mücadele edeceksiniz.

POTANSİYEL: Oyundaki şehir gerçekten dev gibi ve gezip dolaşmanız için çok uygun. Ayrıca animasyonlar da gerçek Uzak Doğu dövüşçülerinin hareketlerinden birebir alınarak hazırlanmış.

EKSİLER: Kötü bir *Tomb Raider* macerası atlatan ve bu seriden çıkardığı her oyunla biraz daha batan Eidos, bu türde iddiasını yavaş yavaş yitiriyor.

SONUÇ: Orijinal, dalgacı, atmosferik... Hit olması için gereken her şeye sahip; ancak Eidos bu kadar iddialı bir oyunu dikkatli hazırlamalı.

ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar.

EIDOS INTERACTIVE

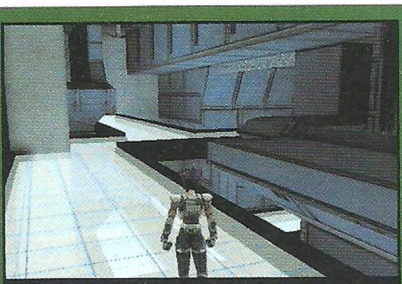


Bir tutam *Blade Runner* alın, biraz *Tomb Raider* ekleyin ve iyice karıştırın. İşte size *Omikron*...

ONI

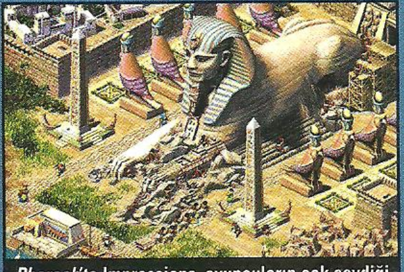
KISACA: *Myth*'in yaratıcıları, Konoko adlı bir uzakdoğu dövüşü ustasının başrolde olduğu bir third-person aksiyon/macera ile karşımızdalar.
POTANSİYEL: *Myth* ve devamı, son yılların en orijinal ve bağımlılık yaratan PC oyunlarındandı. Bungie'nin her zaman için kaliteli ve yenilik dolu oyunlar yaptığını düşünürsek, bu yeni oyun da oldukça gürültü koparacak.
EKSİLER: Realtime stratejiden *Tomb Raider* tarzı aksiyon/maceraya geçiş çok köklü bir değişiklik. Yalnızca iki PC hitine sahip bir şirket için belki de fazla köklü...
SONUÇ: *Heretic II*, doğru dürüst hazırlanan bir third-person oyununun hala daha iyi iş yapabileceğini kanıtladı. Bungie'nin bunu becerme şansı ise çoğu şirketten daha fazla.
ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar.

BUNGIE



Oni'nin kahramanı Konoko, PC oyunlarındaki kadın kahramanların en yenisi.

PHARAOH



Pharaoh'ta Impressions, oyuncuların çok sevdiği *Caesar III* formülünü eski Mısır'da uyguluyor.

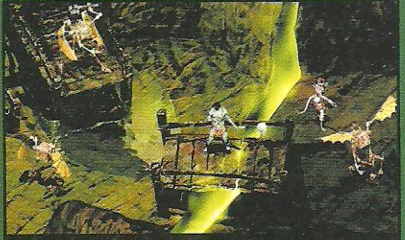
KISACA: Ödüllü şehir kurma serisi Caesar'ların yaratıcısı olan Impressions, tecrübelerini yeni bir mekana ve kültüre taşıyor: Eski Mısır...
POTANSİYEL: Caesar serisinin ayrıntılı oynanış tarzını piramitlerin, kölelerin ve ilkel bira üretiminin dünyasına taşımak harika bir fikir. Serinin ihtiyaç duyduğu taze soluk için birebir.
EKSİLER: Bu oyun, *Caesar*'ın Sfenks usulü taşlar eklenmiş hali olmasa iyi olur. Sıkı oyuncular, oynanışta o çağı ve mekanı yansıtacak değişiklikler yapılmasını bekleyeceklerdir.
SONUÇ: Impressions'ın bu alandaki geçmişine göz attığımızda, Pharaoh'un vasat bir oyun olmayacağına kesin gözüyle bakabiliriz.
ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar.

SIERRA

PLANESCAPE: TORMENT

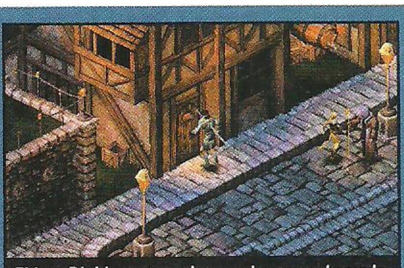
KISACA: Bioware'in Infinity motorunu kullanan bu RPG, düşüncelerin fiziksel bir şekil alabileceği Planescape evreninde geçiyor.
POTANSİYEL: Planescape'in karanlık evreni de alışılmış fantezi mekanlarından oldukça farklı olacak.
EKSİLER: Geliştirici ekip, oyuncuların bitirmesini kolaylaştırmak için oyunun bilerek kısa tutulduğunu itiraf etti. Oyunun Infinity motorunun multi-player seçeneklerini kullanmadığını göz önünde tutarsak tekrar tekrar oynanması pek de mümkün olmayan kısa ve lineer bir oyunla karşılaşabiliriz.
SONUÇ: *Torment*, diğer RPG'lerden oldukça farklı olması nedeniyle şöyle bir göz atmaya değecek bir oyun gibi görünüyor.
ÇIKIŞ TARİHİ: Yaz.

INTERPLAY PRODUCTIONS



Interplay, RPG alanındaki başarısını çılgınca görünen *Planescape: Torment* ile sürdürmeye çalışacak.

REVENANT



Eidos, *Diablo* pastasından pay kapma çabasında. Bakalım *Revenant* bu iş için yeteri kadar iyi olacak mı?

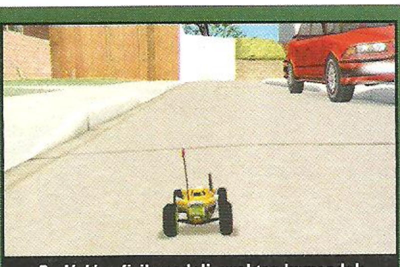
KISACA: Eidos'tan bütün inceliklere sahip *Diablo* tarzı bir macera oyunu. Savaşlar da yalnızca mouse ile tıklamaktan ibaret değil; dövüş sistemi tam anlamıyla gelişmiş, birçok akrobatik atlayış ve özel hareket bulunuyor.
POTANSİYEL: Güzel görünümlü ortamlar ve parlak ışıklandırmaları ile *Diablo* taklitleri arasından sıyrılabilecek bir oyun. Ayrıca sürükleyici ve derin bir hikaye içeriyor.
EKSİLER: Tam da *Diablo*'nun devamının çıkacağı sıralarda *Diablo* taklidi olduğu her halinden belli olan bir oyunu piyasaya sürmek... Bu adamlar aranıyorlar mı ne?
SONUÇ: *Diablo II*'ye rakip olması söz konusu olmasa da, heyecanla bekleyen *Diablo* hayranlarını o çıkana kadar oyalayabilecek bir oyun.
ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar.

EIDOS INTERACTIVE

RE-VOLT

KISACA: İşte yarış oyunlarına yepyeni bir bakış açısı daha. *Re-Volt*'ta uzaktan kumandalı bir oyuncak arabayı kontrol ediyorsunuz
POTANSİYEL: Preview versiyonu *PC Gamer* ofisinde en çok oynananlar arasına girdi bile. Oyunun muhteşem graŞkleri ve gerçeğe çok uygun Şzik modeli sayesinde gerçekten de uzaktan kumandalı arabayı kullanıyormuş gibi hissediyorsunuz.
EKSİLER: Zaman zaman insana aptalca gelebiliyor, bu da klasik yarış oyunları karşısında oyuncular tarafından küçük görülmek sorununu ortaya çıkarabilir.
SONUÇ: Eğer biraz değişik bir şeyler denemek istiyorsanız Re-Volt, size senenin en eğlenceli yarış tecrübelerinden birini yaşatabilir.
ÇIKIŞ TARİHİ: Ağustos.

ACCLAIM



Re-Volt'un fizik modeli, uzaktan kumandalı arabaların kontrolünü çok gerçekçi bir şekilde sağlayabiliyor.

SANITY



Silahları olmayan bir aksiyon oyunu... Monolith aklını mı kaçırmış? Sonbaharda göreceğiz.

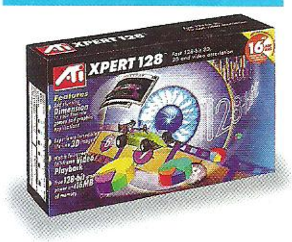
KISACA: Lith-Tech destekli bu third-person aksiyon oyununda akıl ve madde karşı karşıya geliyor. 12 değişik doğaüstü güce sahip olan ve dünyayı kurtarma görevine çıkan bir hükümet görevlisini temsil ediyorsunuz.
POTANSİYEL: Akıl gücüyle yapılan savaşlar, bu oyunu diğer rakiplerinden hemen ayırıyor. Monolith'in harika grafikler üretmedeki başarısı da eklenince sonuç oldukça umut verici.
EKSİLER: Yani bu bir aksiyon oyunu... peki hiç mi silah yok? Yeniliklere her zaman açığız; ama bu kadarı da biraz fazla değil mi?
SONUÇ: Monolith pek hayal kırıklığına uğratmaz; ayrıca konusunun ilginçliğiyle *Sanity*, geliştirici ekibin aksiyon oyunları konusunda en babalardan biri olduğu gerçeğini yine gösterebilir.
ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar.

MONOLITH

Göreceksiniz!

Yüksek performanslı ve kaliteli ürünlerimizle,
sizin için teknoloji üretiyor, yarının teknolojisini belirliyoruz.
Ve en iyiyi görmeniz için çalışıyoruz.
Tüm ATI ürünlerinin Türkiye'deki distribütörü Deniz Bilgisayar'a gelecek,
ihtiyacınıza en uygun ekran kartıyla, siz de ideal görüntüyü göreceksiniz.

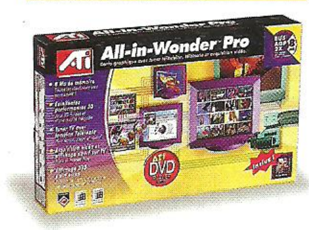
Profesyonel Ekran Kartları:



Xpert 128

Ev, küçük ofis ve ev tabanlı iş bilgisayarları için mükemmel grafik kartı.

- ATI Rage 128 grafik chip
- 16 MB hafıza
- AGP 2X bus
- DVD desteği, MPEG-2 decoding
- OpenGL, ICD/Quake Engine and Directx 6.0 desteği
- Detaylı 16.7milyon grafik



All in Wonder Pro

Hepsi tek kart üzerinde TV, video ve grafik multimedya çözümü.

- TV Tuner, Video Capture, TV Out, Teletext ve Video in/out; hepsi bir arada.
- ATI 3D Rage Pro Turbo grafik chip
- AGP 2X bus veya PCI
- 8 MB hafıza
- AGP versiyonunda DVD desteği, MPEG-2 decoding
- Detaylı 16.7 milyon grafik



Rage Fury

Daha hızlı, daha performanslı ve daha gerçekçi bir oyun kartı.

- ATI Rage 128 GL grafik chip
- 32 MB hafıza
- AGP 2X bus
- TV out
- DVD desteği, MPEG-2 decoding
- Open GL, ICD/Quake Engine ve Directx 6.0 desteği
- Detaylı 16.7 milyon grafik

DENİZ BİLGİSAYAR
Dış Ticaret ve San. Ltd. Şti.

Büyükdere Caddesi Naci Kasım Sokak 5 Mecidiyeköy 80260 İstanbul
Tel: (0212) 213 34 00 Faks: (0212) 213 34 20

Ankara: Üsküp Caddesi Çevre Sokak 23/21 Çankaya-Ankara Tel: (0312) 466 57 20 (6 hat) Faks: (0312) 466 43 58-59
İzmir: Gazi Bulvarı Aran İş Merkezi 93/102 Basmane-İzmir Tel: (0232) 445 67 68 Faks: (0232) 425 04 80

Deniz Bilgisayar bir Escort Bilişim Holding üyesidir.

SEED

KISACA: Alın bakalım, şimdi de first-person tarzında bir platform oyunu! *Seed*'in yeniliklerle dolu grafik motorunda ışıklar ve gölgeler bol bol kullanılacak, bilmecelerde de bu efektlerden yararlanılması düşünülüyor.

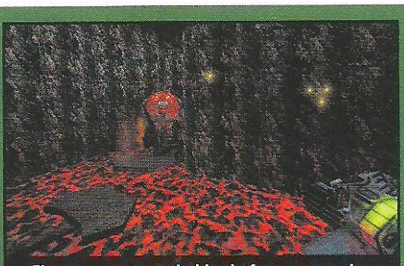
POTANSİYEL: Çok özgün bir fikir, piyasada bu tür oyunlardan pek fazla bulunmuyor. Bu tür bir oynanış, PlayStation'da çok kabul görmüş durumda. Aynı şey PC'de de rahatlıkla olabilir.

EKSİLER: Third-person platform oyunlarıyla başımız yeteri kadar ağrıdı, bu kez de first-person tarzında bir platform oyunuyla karşılaşmak umarız işleri daha da karıştırmaz.

SONUÇ: *Seed*, en azından orijinalliği sayesinde diğer oyunlardan ayrılacak. Oynamanın zevkli olup olmayacağı ise tamamen başka bir konu…

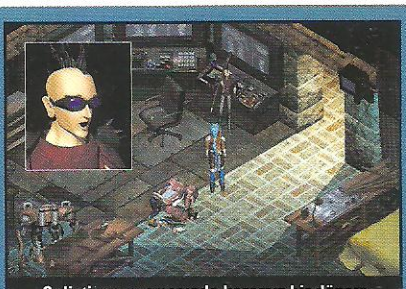
ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar.

HUMANSOFT



First-person tarzında bir platform oyunu olan *Seed*, bize kalırsa bu senenin Oddball Idea ödülüne şimdiden aday gösterilmeli.

SEPTERRA CORE



Geliştirme aşamasında kararsız bir dönem geçiren *Septerra Core*, yakında raflara çıkacak.

KISACA: Çizgi filmlerden esinlenerek hazırlanan bu macera oyununda konsol tarzı roleplaying, PC'ye geliyor. Havada uçan katmanlardan oluşan bir dünyada maksimum üç karakteri kontrol edeceksiniz. Hikaye ise *Final Fantasy VII*'den bu yana gördüğümüz en derin hikaye olabilir.

POTANSİYEL: İnanılmaz çizimler ve hikayenin ayrıntılarına verilen önem sayesinde, oyuncuların önünde fırsatlarla dolu bir dünya duruyor. Savaşlarda ise değişik büyüler yapabilmek amacıyla kullanabileceğiniz bazı "kartlardan" yararlanılmış.

EKSİLER: Oyunun konsol havası veren duygusu, sıkı RPG hayranlarının hoşuna gitmeyebilir.

SONUÇ: Roleplaying oyunlarındaki patlama ile *Septerra Core*, kendisini ciddi bir rekabetin içinde bulacak. Yine de bir göz atmaya değer.

ÇIKIŞ TARİHİ: Ekim.

MONOLITH

SEVEN KINGDOMS II

KISACA: Geçen senenin en iyi strateji oyunlarından biri daha (geçmişte hak ettiği ilgiyi görmediyse de) geri dönüyor, bu kez taktik ve politik oynanış biraz daha karmaşık.

POTANSİYEL: Orijinal oyundaki ekibinin başı Trevor Chan da bu projede de liderlik yaptığına göre başarı şansı çok yüksek. Bizi harika şeyler bekliyor gibi...

EKSİLER: İlk oyun eleştirmenlerce çok beğenilmiş, ama fazla oyuncu çekememişti. Bakalım devam oyunu yeteri kadar ilgi toplayıp *Tiberian Sun* gibi oyunların tekeline son verebilecek mi?

SONUÇ: Oyun harika görünüyor; ayrıca basın desteğini de yanına alması sayesinde oyuncular bu ikinci *Seven Kingdoms*'a kayıtsız kalamayacaklar.

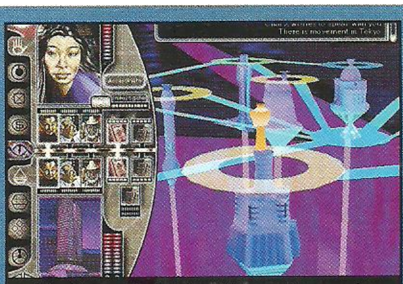
ÇIKIŞ TARİHİ: Yaz.

INTERACTIVE MAGIC



Seven Kingdoms, geçen senenin uyuyan güzellerinden biriydi, oyunun devamı daha fazla ses getirecek gibi görünüyor.

SHADOWPACT



Blue Byte yıllardan beri bizi şaşırtan oyunlar piyasaya sürdü. Shadowpact de istisna değil.

KISACA: 3D desteği de bulunan bir cyberpunk aksiyon/macera oyunu. Rakip kuruluşlar birbirlerini yemekle uğraşıyorlar. Gizli ajanlardan oluşan bir ekip yaratacaksınız; ancak unutmayın ki onların hareketlerini de kontrol etmelisiniz. Size ihanet edebilir ya da hırsızlık yapabilirler.

POTANSİYEL: 40 civarı karakteri ve sağlam *Extreme Assault* motoru desteğiyle *Shadowpact* oldukça heyecanlı bir oyun olup çıkabilir.

EKSİLER: İki sene öncesi için *Extreme Assault* motoru çok güzel görünebilir. Acaba Blue Byte bugünün standartları karşısında nasıl bir strateji izleyecek? Ayrıca bakalım bu motor basit aksiyon oyunları dışında oyunlarda kullanılabilecek mi...

SONUÇ: Blue Byte, oynanış ile düzgün grafikleri birleştirebilirse Shadowpact iyi iş yapabilir.

ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar.

BLUE BYTE

SILENT HUNTER II

KISACA: Şimdiye kadar yapılan en iyi 2. Dünya Savaşı denizaltı simulasyonunun devamı geliyor. Siz Alman U-Boat'un kontrolünü alıyorsunuz.

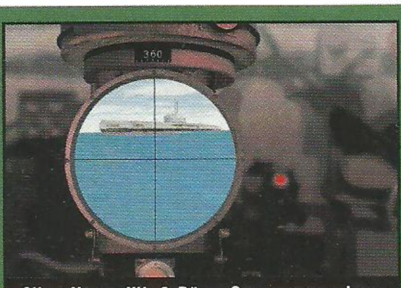
POTANSİYEL: *Silent Hunter I*'nin geliştiricisi Aeon, oyunun oynanışındaki her unsurun ilkinden daha gelişmiş olması için çok sıkı çalışıyor. 3D doku kaplamalı grafiklerden gelişmiş yapay zekaya, dinamik senaryo sisteminden multi-player desteğine kadar her şey mevcut.

EKSİLER: Bazı simulasyon hayranları kötü adamlar tarafında mücadele etmekten hoşlanmayabilir; ancak hatırlarsanız bu durum *Panzer General*'da bir sorun yaratmamıştı.

SONUÇ: *Silent Hunter* çıktığından beri devamının gelmesini bekliyorduk, özellikle de multi-player modunu görmek için çok hevesliyiz!

ÇIKIŞ TARİHİ: Eylül.

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.



Silent Hunter II'de 2. Dünya Savaşı çatışmalarını Almanların gözünden göreceksiniz.

SILVER



PC'ye gelen konsol tarzı RPG'lerin en son örneği olan *Silver*, bir İngiliz şirketin geliştirdiği umut vaat eden bir oyun.

KISACA: third-person perspektifinden oynanan roleplaying/macera karışımı bu oyunda oyuncular, kötü büyücü *Silver*'ı yenebilmek için sekiz sihirli küre bulmak zorundalar.

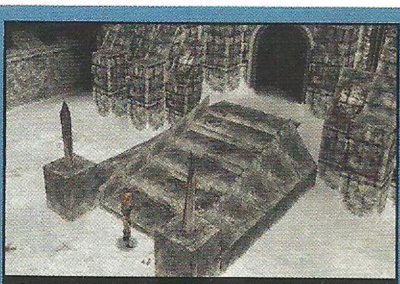
POTANSİYEL: Ortamlar çok ilginç görünüyor; ayrıca oynanış da oldukça basit. Oyuncular yalnızca bir tuşu basılı tutarak ve mouse'u hareket ettirerek çeşitli şekillerde saldırı yapabiliyorlar.

EKSİLER: *Silver*'ın grafikleri şirin olsa da güçlü bir rekabete dayanacak kadar etkileyici görünmüyor.

SONUÇ: Sierra'nın *Quest for Glory V* oyunuyla bariz benzerlikler var. *Silver*, özellikle bu türün hayranları arasında kendine bir kitle yaratabilir.

ÇIKIŞ TARİHİ: Yaz.

INFOGRAMES



Acaba Interplay'in cebinden daha kaç tane RPG oyunu çıkacak? İşte biri daha... *Soulbringer.*

SOULBRINGER

KISACA: Bu third-person RPG oyununda hareketli bir kamera, son derece ayrıntılı bir oyun dünyası, akıllı karakterler ve gerçek hayattan alınma hareketler bulunuyor. Oyunda şeytanlar, karanlıklar ve ihanet kol geziyor.

POTANSİYEL: Grafikler tek kelimeyle inanılmaz; ayrıca hareketli kamera sayesinde görüntüler daha da canlanacak. Savaş sırasında kullanılan silaha göre karakterin hareketleri ayarlanıyor, bu da roleplaying delilerini memnun edecek.

EKSİLER: Zaman zaman aksiyon unsurları roleplaying karşısında baskın çıkıyor ve *Soulbringer*'ı sıkıcı bir labirent oyununa dönüştürebiliyor.

SONUÇ: Interplay en iyi RPG üreticileri arasında kendine sağlam bir yer ediniyor, *Soulbringer* da en azından bir göz atmayı hak eden bir oyun.

ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar.

INTERPLAY

STARLANCER

KISACA: Chris Roberts'ın geliştirici şirketi Digital Anvil'ın piyasaya ilk süreceği oyun, savaşan dünya devletlerinin uzayda kontrolü ele geçirmeye çalıştıkları 3D bir uzay savaş simulasyonu.

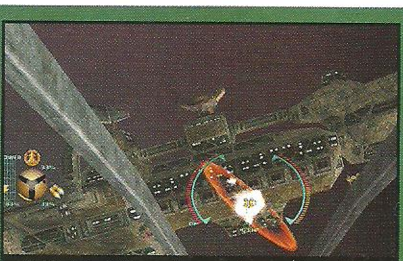
POTANSİYEL: *Starlancer,* uzay savaş simulasyonları sıralamasına (birinci olarak olmasa bile) en tepelerden girmek için gerekli bütün özellikleri bünyesinde barındırıyor.

EKSİLER: *Starlancer, Wing Commander*'ın tahtına göz dikmiş olabilir; ama bunu Chris Roberts'ın yardımı olmadan becermek zorunda. Bu proje Chris'in kardeşi Erin'in ellerine kalmış.

SONUÇ: Çok iştah açıcı görünüyor, preview görüntüleri de son derece umut verici. Bu türe yepyeni ve çığır açacak bir oyun daha eklenecek galiba.

ÇIKIŞ TARİHİ: 1999 sonları.

MICROSOFT



Digital Anvil'da toplanan Roberts ailesinin ilk ürünü, *Wing Commander*'a rakip bir uzay savaş simulasyonu.



Star Trek: Armada'dan alınan bu çarpıcı savaş sahnesinde Federation ve Borg gemileri mücadele ediyor.

STAR TREK: ARMADA

KISACA: Next Generation evreninde geçen bu real-time strateji oyunu, Activision'ın Paramount'tan aldığı yeni lisans sayesinde hazırlanıyor.

POTANSİYEL: Activision'ın *Dark Reign*'ini tasarlayan ekibin ellerinden çıkacak olan oyun, hayal kırıklığı yaratmayacak gibi. Federation ve Borg gibi gemilerle savaşmayı kim istemez?

EKSİLER: Star Trek lisansının laneti yüzünden iyi Trek oyunlarından daha fazla kötü Trek oyunlarıyla karşılaştık. Activision eğer bu gidişata bir dur demek iddiasındaysa, oldukça sıkı bir iş çıkarması gerekiyor.

SONUÇ: Fikirler çok yaratıcı, oyunun tasarımı da oldukça sağlam görünüyor. 1999'ın en başarılı RTS oyunlarından biri olması için gerekli bütün koşullar sağlanmış durumda.

ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar.

ACTIVISION

PANZER GENERAL 3

KISACA: Tüm zamanların en popüler savaş oyunu serisi, üçüncü oyununda yeniden yapılanmaya başvurmuş. Oyunun tam adı *Panzer General 3 Assault.*

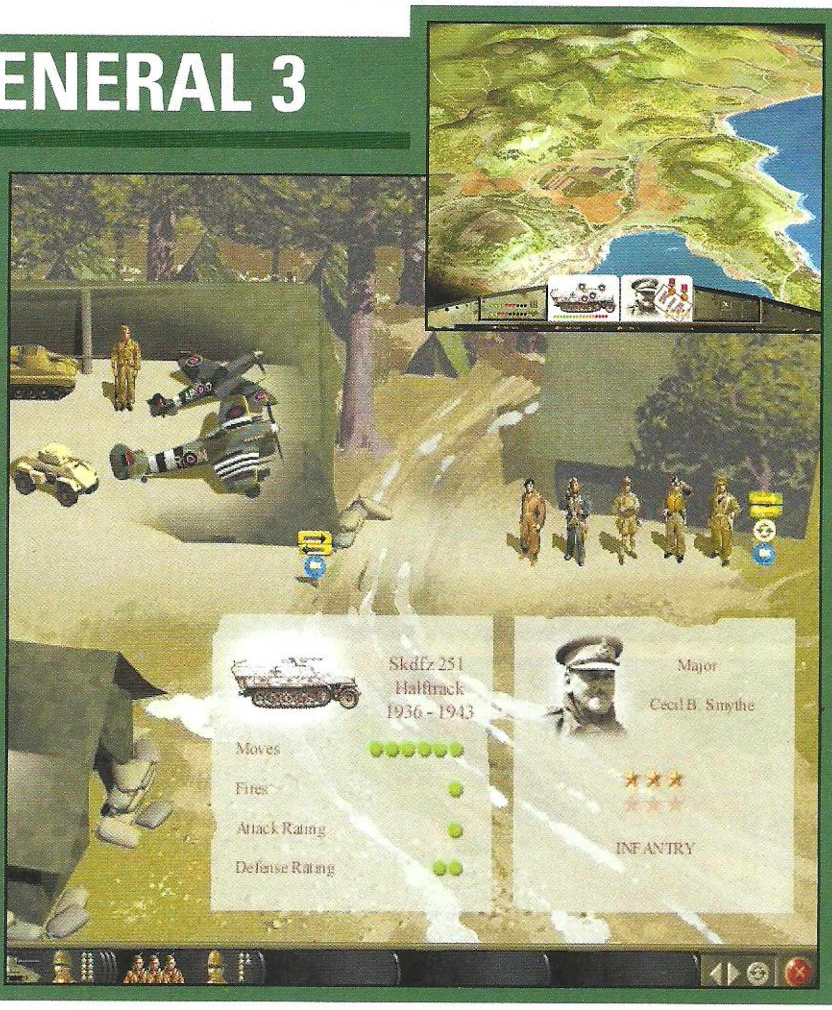
POTANSİYEL: 3D graŞkler (hareketli görüş açıları, parçacık efektleri ve *Prince of Persia 3D* motorunun kullanıldığı dinamik aydınlatmalar) sayesinde bu şimdiye kadarki en güzel *Panzer General* olacak. Ancak gelişmeler yalnızca görünüşte kalmıyor; ufuk çizgisi ve toz duman sınırlamaları da daha gerçekçi olacak. Yeni bir savaş sistemiyle de kumanda daha da önem kazanıyor, bir sonraki savaşın zorluklarına uygun adamları gerekli yerlere yerleştirebiliyorsunuz. 2. Dünya Savaşı'nın Batı Cephesinden Alman, İngiliz, Amerikan veya Fransız kuvvetlerini kontrol edebilir ya da bunlardan ayrı olarak hazırlanmış 30'dan fazla senaryoda şansınızı deneyebilirsiniz.

EKSİLER: SSI şüphesiz birçok kez Şkirlerini ve tasarımı değiştirdi, sonuçta da *Panzer General* serisinin üçüncüsüne eriştik; acaba bu saygın şirket, orijinal oyunu bu kadar başarılı yapan püf noktasını tekrar yakalayabilecek mi? SSI'ın bu serideki diğer bazı oyunlarının (mesela *Paci-Şc General*) öyle çok da başarı gösteremedikle-rini unutmamamız lazım.

SONUÇ: *Panzer General II*'ye şimdiye kadarki en yüksek inceleme puanlarımızdan birini vermiştik, devamında gelen oyun onu bile aşmış görünüyor. Bütün PC oyun toplumunu derinden sarsacak şok dalgaları yaratacağına hiç şüphe yok.

ÇIKIŞ TARİHİ: Eylül.

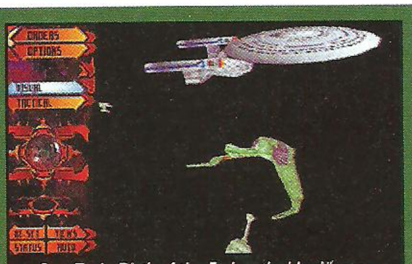
STRATEGIC SIMULATIONS,INC.



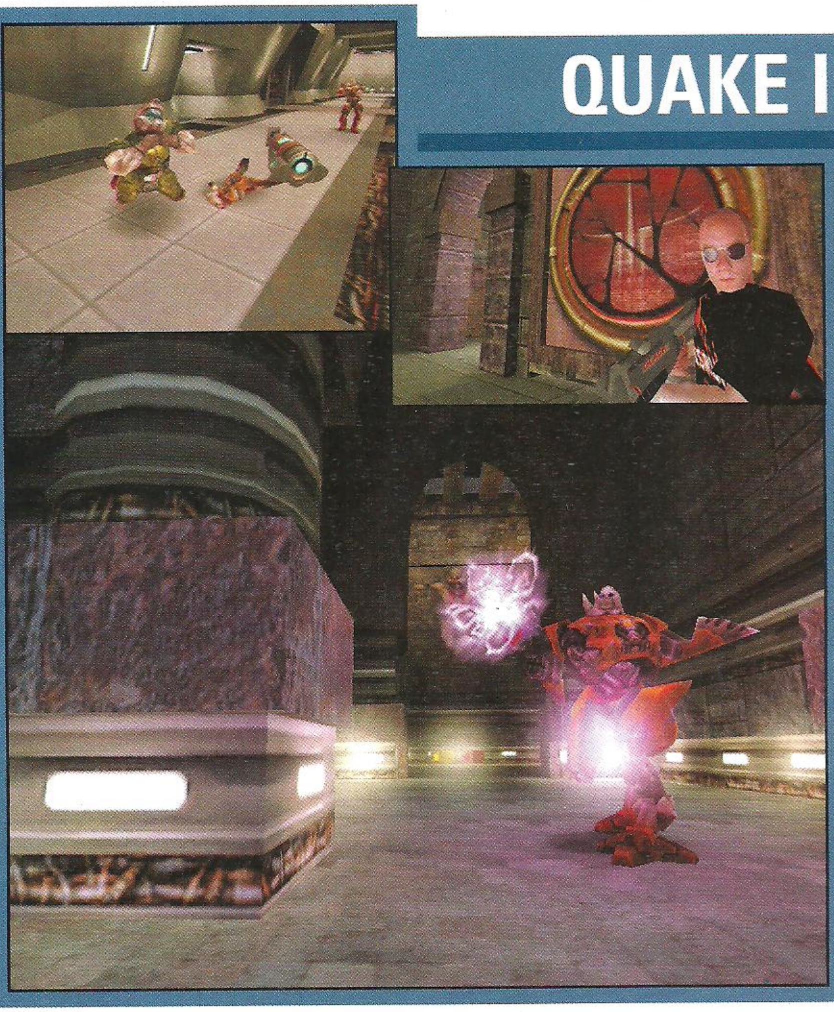
STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION

KISACA: MicroProse, Next Generation evreninde geçen ve *Master of Orion* çizgisinde bir tarzı olan sıraya dayalı strateji oyunuyla, artık Star Trek lisansının son damlalarını sıkmaya çalışıyor.
POTANSİYEL: Klasikleşmiş *Master of Orion*'ı yaratan MicroProse, galaksi düzeyindeki strateji oyunları konusunda epey tecrübeli. Ayrıca Star Trek'te sürekli çatışan iktidar hırslısı yaratıklar var oldukça bu tür oyunlar için daima yer bulunabilir.
EKSİLER: MicroProse, Star Trek lisansıyla umduğu gibi büyük başarılar elde edemedi. Bazılarının dediğine göre şirketin yıldızı bu lisansla hiçbir zaman barışmadı.
SONUÇ: *Master of Orion* tarzı iyi bir oyuna hayır demeyiz, Star Trek lisansı da buna uygun görünüyor. Merakla bekliyoruz.
ÇIKIŞ TARİHİ: Temmuz.

MICROPROSE



Star Trek: Birth of the Federation'da düşman gemilerin savaşları, harika bir şekilde 3D olarak görüntüleniyor.



QUAKE III ARENA

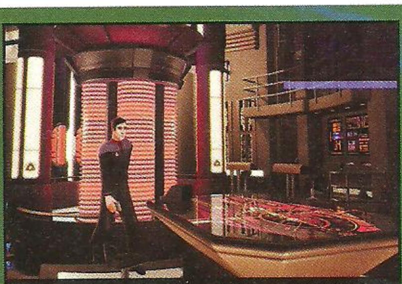
KISACA: id, en iyi yaptığı işi bir kez daha yapıyor. Şu ana kadar gördüğümüz en çarpıcı grafikler eşliğinde tam bir DeathMatch çılgınlığı. Alışılmış ve yavaş yavaş kabak tadı veren katliamlara biraz renk katmak için birbirinden çok farklı karakter sınıfları eklenmiş (hatta *Doom*'daki adam olarak bile oynamanız mümkün). Yeni motor sayesinde çok daha gerçekçi karakter hareketleri, duman ve sis, parlak duvarlar (özellikle de o ayna efektleri!) ve organik bir görünüm için eğri yüzeyler kullanılmış.
POTANSİYEL: Ana hikayeye dayanan tek kişilik oyunun devre dışı bırakılmasıyla, id ekibi en mükemmel DeathMatch haritalarını, modelleri ve şimdiye kadar rastladığımız en dengeli silahları hazırlamak için bol bol zaman bulmuş. *Quake III Arena*'nın asıl amaçlarından biri de, Internet üzerinde oynarken oyunu mümkün olduğunca çabuk kurup hemen başlatmak ve bunu yaparken *GameSpy* türü yardımcı programlara ihtiyaç duymamak. Bu gerçekten de büyük kitleleri multi-player olarak oynamaya teşvik edecek. Yaşasın!
EKSİLER: id tek kişilik modu bu kadar kolaylıkla görmezden gelemez; umarız yapay zekayla kontrol edilen şu "robotlar" eşit şartlarda (ve inandırıcı) mücadeleler çıkarabilirler. Ayrıca oyunseverler şu sıralar takımlarla oynanan online savaş oyunlarına deli oluyorlar. Sakın id'in yeni bebeği *Starsiege: Tribes* ya da *Half-Life: TeamFortress 2*'nin arkasından nal toplamasın?
SONUÇ: Yeni Bir *Quake Oyunu*. Çok Heyecanlıyız. Siz de Öyle Olmalısınız. Bu Kadar.
ÇIKIŞ TARİHİ: Yaz.

ACTIVISION

STAR TREK: INSURRECTION

KISACA: Activision'ın ilk Star Trek oyunu, en son filmdeki olaylardan hemen sonra geçen bir grafik macera.
POTANSİYEL: Geliştirici Presto Studios, Journeyman Project serisi ile macera türünde oldukça güvenilir olduğunu kanıtlamıştı. *Insurrection*'ın elimize geçen görüntülerinde de aynı görsel zenginlik ve incelikli tasarım kendini belli ediyor.
EKSİLER: Filmlerden biri üzerine kurulu Star Trek oyunlarının doğru dürüst olduğunu hiç hatırlıyor musunuz? Ya da bitirildiğini?
SONUÇ: Gördüğümüz preview'lar, Activision ve Presto'nun Star Trek film lisansındaki uğursuzluğu kırıp başarılı bir oyun çıkarabileceğine işaret ediyor. Bekleyip görelim.
ÇIKIŞ TARİHİ: Ekim.

ACTIVISION



Enterprise'ın makine dairesi, *Insurrection*'daki mükemmel görünümlü birçok mekandan yalnızca biri.



Klingon Academy'de gemilerin aldığı hasarları görmeniz mümkün, düşmanınızı delik deşik edebileceksiniz.

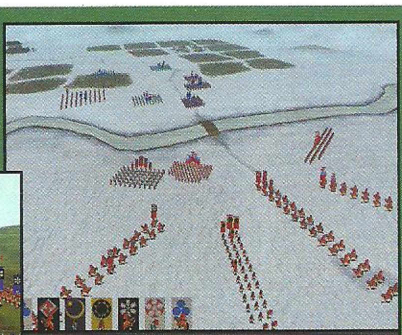
STAR TREK: KLINGON ACADEMY

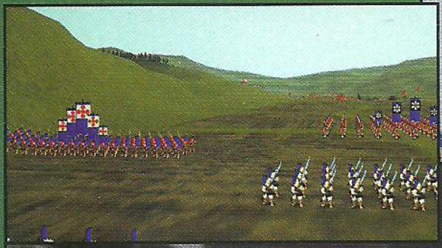
KISACA: Star Trek konulu bu uzay savaş simulasyonunda, Klingon Savunma Kuvvetleri'nin Elite Command Academy üyelerinden biri olarak federasyona karşı mücadele edeceksiniz.
POTANSİYEL: Grafikler ve filmler bir önceki oyun *Starfleet Academy*'ye göre daha gelişmiş. Interplay'e göre oynanışta da yenilikler varmış.
EKSİLER: Açık konuşmak gerekirse *Starfleet Academy*'de büyük hayal kırıklığı yaşamıştık, oyunda Star Trek duygusu hiç yakalanamamıştı. Eğer aynı kaderi paylaşmak istemiyorsa eskisinden oldukça farklı olmak zorunda.
SONUÇ: Kötü adam olarak oynamak her zaman için zevklidir; ama vasat *Starfleet Academy*'yi anımsıyor ve şimdiden heyecanlanmak için fazla bir neden olmadığını düşünüyor.
ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar.

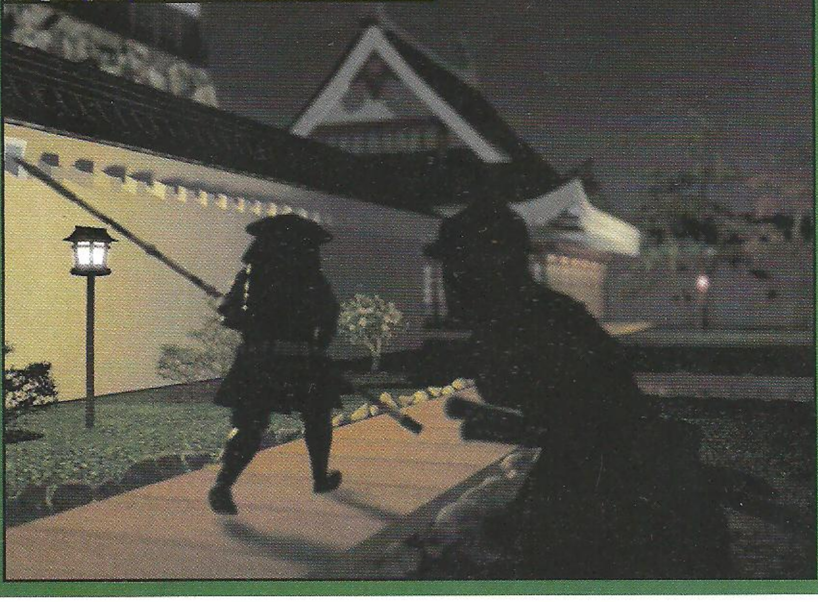
INTERPLAY


Kusursuz görüntüye
ulaşmanın yolu...
3 YIL
GARANTİ
NEC

SHOGUN







KISACA: Electronic Arts'ın feodal Japonya'nın gururu ve dökülen kanlarından esinlenen *Shogun* adlı oyununda sıraya dayalı strateji ile realtime takım savaşları birleşiyor. Strateji kısmında, bölgenizle ilgili konularla uğraşıyorsunuz (vergi toplamak, ordu kurmak ve politik gücünüzü sürdürmek gibi). Başınız sıkıştığında ise taktik unsurları sayesinde birden çok ordunun karşılaştığı dev gibi savaşlar yapılıyor (bunun için güçlü bir 3D motoru kullanılmış).

POTANSİYEL: Sıraya dayalı strateji ve realtime savaşın karışımı oldukça değişik. *Shogun*'un piyasa öncesi demolarına baktığımızda bu işi gayet güvenli bir şekilde becerdiğini görüyoruz. Feodal Japonya, savaş oyunları endüstrisinin korkunç bir şekilde görmezden geldiği tarihi bir dönem. *Shogun*, zengin kültürü ile bu tür bir oyunda kullanılmayı bekleyen bu süreci çok iyi yansıtıyor. Üç boyutlu savaşlar da inanılmaz görünüyor. *Myth*'in bir avuç adam yerine yüzlerce savaşçılı halini düşünün, böylece *Shogun*'daki savaşların ne kadar çarpıcı olduğunu anlayabilirsiniz.

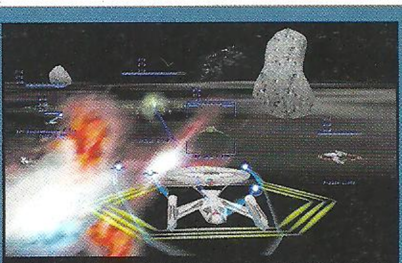
EKSİLER: Realtime savaş ve sıraya dayalı strateji karışımı heyecan verici; ancak aralarındaki dengeyi sağlamak çok güç olabilir. Ayrıca İngiliz geliştirici The Creative Assembly, verdiği sözleri yerine getireceğine kesin olarak inanmamızı sağlayacak başarılı bir geçmişe sahip değil.

SONUÇ: Hem bu oyun, hem de Eidos Interactive'in Braveheart'ı, ortaçağda taktik ve strateji karışımını deniyorlar. Şimdiye kadar gördüğümüz kadarıyla *Shogun*, bu işin altından başarıyla kalkacak potansiyele sahip.

ÇIKIŞ TARİHİ: Yaz.

ELECTRONIC ARTS

STAR TREK: STARFLEET COMMAND



Eski model oyun tahtalarını ve zarları bir kenara atın. Artık Starfleet Battles'ı harika bir şekilde oynayabileceksiniz!

KISACA: Starfield Battles adlı kutulu oyun, görsel olarak çok çarpıcı bir realtime stratejiye dönüşüyor.

POTANSİYEL: *Starfleet Academy*'de havadan havaya Star Trek savaşları basit shoot-'em-up tarzı çatışmalar olarak sunulduğunda birçok oyunsever hayal kırıklığı yaşamıştı. *Starfleet Command* bu oyuncuların istediğini verecek gibi görünüyor

EKSİLER: *Starfleet Command*, 1999 içinde çıkacak yarım düzine Star Trek oyunundan biri. Sivrilmesi için oldukça sağlam bir oyun olması gerekiyor.

SONUÇ: Yıllardır neden kimsenin Starfleet Battles oyununu bilgisayara aktarmadığını merak ederdik. Bu fikrin ortaya çıkması bizi sevindirdi.

ÇIKIŞ TARİHİ: Yaz.

INTERPLAY

STAR TREK: NEW WORLDS

KISACA: Üç boyutlu birkaç gezegenin yüzeyinde geçen bu realtime strateji oyununda, yıldız geminizin içinden çıkıyorsunuz. Ayrıca hangi tarafta savaşacağınızı belirlemeniz de mümkün: Federation, Klingon ya da Romulan.

POTANSİYEL: Grafik motoru şüphesiz çok güzel görünüyor; ayrıca alıştığımız Star Trek tarzında hazırlanmış kara birimlerinin ve binaların çeşitliliği de ilgi çekici.

EKSİLER: Artık biraz saçmalamaya başladılar. Ne zamandan beri Star Trek'te kara savaşları oluyor ki? Romulan Cloaking Tank gibi birimlerle bile pek ikna olamayacağız.

SONUÇ: Şimdilik bir şey söylemiyoruz, karaya dayalı bir RTS kavramı bize hala Star Trek geleneğinden uzak görünüyor.

ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar.

INTERPLAY



Evet, bu tank savaşını Star Trek'in bölümlerinden birinde görmüştük. Yoksa görmemiş miydik?

STREET WARS



Polisleri öldürün, adam kiralayın ve yolunuza çıkan herkese kan kusturun. *Street Wars*'da bunlar gündelik işleriniz.

KISACA: İngilizlerin hazırladığı bu oyun (tam adı *Constructor Underworld*), *SimCity* ve *Gangsters*'ın bir karışımı gibi görünüyor. Oyunda organize suç örgütleri kuruyor, rakip ailelerle ve yasalarla mücadele ederken bir yandan da şehri ele geçirmeye çalışıyorsunuz.

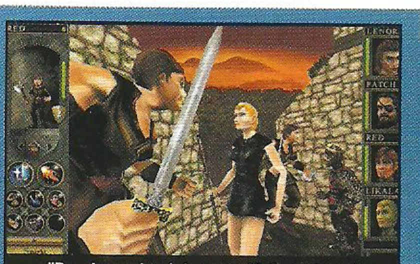
POTANSİYEL: Oyunun konusu oldukça orijinal. Ayrıca kullanılan mizah unsurları sayesinde diğer oyunlardan bir adım öne çıkacağı kesin gibi.

EKSİLER: *Constructor* da aynı şekilde komik ve eğlenceliydi; ancak Amerikalı oyunseverler tarafından dışlanmıştı. Yeni oyunun eskisinden daha fazla başarı getireceğinden kim emin olabilir ki?

SONUÇ: Yeteri kadar özgün ve eğlenceli bir oyun olan *Street Wars*'un kabul göreceğinden eminiz.

ÇIKIŞ TARİHİ: Yaz.

STUDIO 3



"Buralara sık takılır mısın?" *Swords and Sorcery*'de yeni insanlarla tanışacak ve sonra kellelerini uçuracaksınız.

SWORDS AND SORCERY

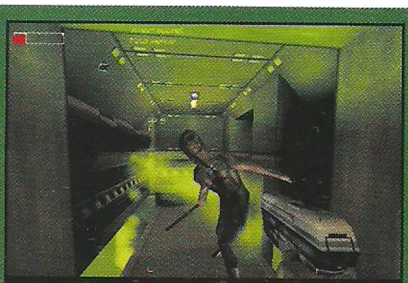
KISACA: Bir grup karakteri kontrol ederek ürkütücü canavarlarla ve esrarengiz görevlerle dolu bir dünyaya yolculuğa çıkıyorsunuz.
POTANSİYEL: 3D motoru harika görünüyor, yeniliklerle dolu karakter kontrolü de öyle. İstediğiniz zaman istediğiniz karakteri kontrol edebiliyor ve ister dünyayı onun gözlerinden ya da yukarıdan third-person tarzında görebiliyorsunuz.
EKSİLER: Zindanlarda çok uzun zaman geçiriyorsunuz. Birçok görev "şuraya git, şunu öldürüp şunu al" türünde. Başarı beklentisi içinde olan RPG'lerde böyle şeyler pek olmamalı.
SONUÇ: *Swords and Sorcery*'nin yılın en iyi oyunlarından biri olması mümkün değil; ancak şirin grafikleri ve yeniliklerle dolu kontrolü sayesinde yeni roleplaying severlere hitap edebilir.
ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar.

WESTWOOD STUDIOS

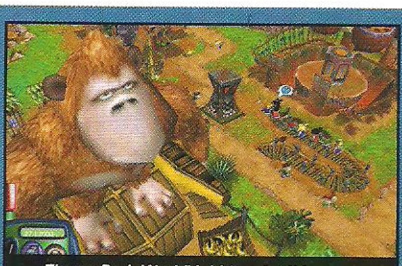
SYSTEM SHOCK 2

KISACA: Tüm zamanların en iyi (ve hak ettiği ilgiyi göremeyen) oyunlarından biri olan *System Shock*'un devamı en son teknoloji ile hazırlanıyor.
POTANSİYEL: Gayet yüksek. Projenin başında yine orijinal oyunun tasarımcısı Looking Glass var ve ekip bir yandan eski oyunu mükemmel kılan özelliklere sadık kalıyor, öte yandan da birçok yenilik ve geliştirme yapıyor.
EKSİLER: *Thief* motorunun sınırlamaları, oyunun çok daha iddialı olan tasarımını gerçekleştirmekte sorun çıkarabilir.
SONUÇ: Orijinal *System Shock, PC Gamer* ofisinde çok saygı görmüştü, bu yüzden oyunun devamı hakkında yalnızca heyecanlandığımızı söylersek biraz hafife almış oluruz. Bize göre bu oyun şiddetli depremler yaratacak.
ÇIKIŞ TARİHİ: Yaz.

ELECTRONIC ARTS



Bu ekran görüntüsüne bakmak bile aklımızı başımızdan alıyor. *System Shock* geri geliyor!



Theme Park World'deki hareketli kamera sayesinde yaptıklarınızı istediğiniz açıdan izlemeniz mümkün olacak.

THEME PARK WORLD

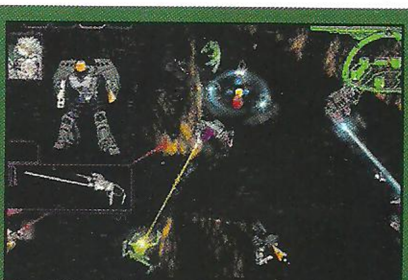
KISACA: Klasikleşmiş olan *Theme Park*'ın devamında dev gibi bir parkın yönetimini alıyor ve turnikelerin sürekli dönmesini sağlarken aynı zamanda işlerin ters gitmesini de önlemeye çalışıyorsunuz.
POTANSİYEL: Orijinal *Theme Park*, "tanrı oyunları" türünde klasik olarak kabul edilir. Sanırız devam oyunu da küçük ölçekli yönetim oyunlarından hoşlananlara altın madeni gibi gelecek.
EKSİLER: Oyunda BFG yok mu dediniz? O zaman *SimCity 3000* delilerinin oluşturduğu kalabalık dışında geniş kitlelere hitap etmesi biraz zor.
SONUÇ: İlk oyunu oynayanlar, turlar düzenlemenin ve pamuk helva fiyatlarını belirlemenin ne denli zevkli olabileceğini size anlatacaklardır. Sakın bu oyunu hafife almayın...
ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar.

BULLFROG PRODUCTIONS

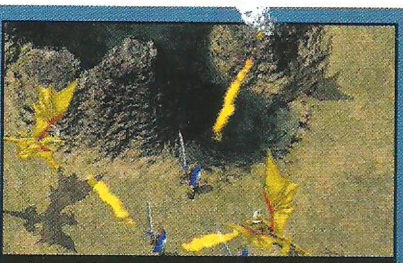
THIRD WORLD

KISACA: Roleplaying ve stratejinin karıştığı *Third World*'de oyuncular, nükleer savaşın harap ettiği bir dünyada takıma dayalı realtime savaşlar yapıyorlar.
POTANSİYEL: Oyun Blizzard'ın eski yıldızı Ron Millar tarafından ortaya atılmış. Millar, *WarCraft II, StarCraft* ve *Diablo* gibi oyunların arkasındaki beyinlerden biri.
EKSİLER: Ne yazık ki Millar kısa bir süre önce "karşılıklı anlaşmayla" projeden ve şirketten ayrıldı. Bunun ardındaki ne sebep olursa olsun pek de iyiye işaret değil.
SONUÇ: Gelecekte geçen, takıma dayalı bir savaş oyunu, hele bir de RPG unsurları içeriyorsa ilgi çekici olacaktır. Bakalım fikri ilk akıl eden adam olmadan başarıya ulaşabilecek mi?
ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar.

ACTIVISION



Ron Millar, ekipten ayrıldıktan sonra *Third World* şüphesiz bazı değişikliklere uğramıştır.



Ateş püskürten ejderhalar: *Total Annihilation Kingdoms*'da karşınıza çıkacak çeşitli düşmanlardan yalnızca biri.

TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS

KISACA: Popüler real-time serisi *Total Annihilation*'ın dört değişik ırk sunan bu yeni ortaçağ versiyonunda olayların akışı tamamen değişiyor.
POTANSİYEL: Fantastik mekanlar çok çekici ve oyunculara *WarCraft II* ile *Total Annihilation*'ın karışımını düşündürebilir. Ayrıca Cavedog, yeni birimler ve değişik özelliklerin çok fazla olacağını söylüyor.
EKSİLER: Dört tane ırkı dengeli bir şekilde yaratmak tasarım açısından oldukça zor, özellikle de orijinal *Total Annihilation*'ın yaratıcısı Chris Taylor'ın desteği olmadan.
SONUÇ: *Kingdoms*'in yeni *WarCraft* olma olasılığı mevcut; ancak Taylor'ın yokluğu yüzünden aynı olasılık *Total Annihilatin* serisinin düşüşe geçmesi için de var.
ÇIKIŞ TARİHİ: Haziran.

CAVEDOG

TRANS AM RACING: '68 – '72

KISACA: Bu gerçekçi simulasyon sayesinde artık yapılmayan *Trans Am Racing* liginin arabaları, sürücüleri ve pistlerini göreceğiniz tarihi bir yolculuğa çıkacaksınız.
POTANSİYEL: İlk sınavını vermekte olan Engineering Interactive, mahkemelik durumlarda otomobil kazalarının bilgisayarda yeniden yaratılması işinde yaklaşık 10 senelik bir deneyime sahip.
EKSİLER: Gerçekçi çarpışma görüntüleri harika; yine de kazaların bilgisayara aktarılması işiyle uğraşan bir şirket oyun programlamak konusunda ne bilebilir ki?
SONUÇ: Şimdiye kadar gördüklerimizden oldukça memnun kaldık; ama geliştirici şirketin tecrübesizliği ve uzun gecikmeler kafamızı karıştırdı.
ÇIKIŞ TARİHİ: Ağustos.

GT INTERACTIVE



Bu hepinize ders olsun! Hız sınırlarını aşmak pek akıllıca sayılmaz.

ULTIMA ASCENSION

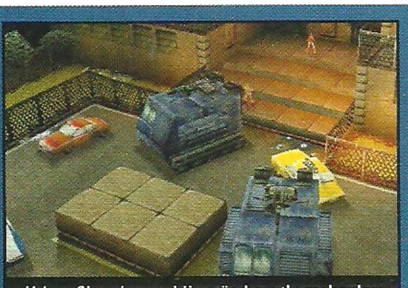
KISACA: Ultima serisinin büyük olasılıkla son tek kişilik bölümü olan Ascension, önceki oyunların açıklarını kapatacak ve serinin online geleceği için yeni kapılar açacak gibi görünüyor.
POTANSİYEL: İnanılmaz grafikleri ve son derece sürükleyiciliği ile tüm zamanların en başarılı roleplaying serisinin son oyunu muhteşem bir finalle kapanabilir.
EKSİLER: Oyunun geçen yıl E3 fuarında aldığı tepkilerin çok da büyük olmaması, belki de aksiyon kısmına zaman zaman ağırlık verilmesindendi. Bu sorun *Ultima VIII*'nin hayranlarının da oyundan soğumasına neden olmuştu.
SONUÇ: Lord British ve ekibi, serinin başarılı bir şekilde devam etmesi için tüm imkanlarını zorluyor. Oyumuzu aleyhlerine kullanmayacağız.
ÇIKIŞ TARİHİ: Eylül.

ORIGIN SYSTEMS



Ascension'da, Ultima dünyası Underworld oyunlarından beri ilk kez tamamen 3D olarak hayata geçiriliyor.

URBAN CHAOS



Urban Chaos'un renkli ve üç boyutlu mekanları çok özgün, çekici ve ufak tefek ayrıntılarla dolu.

KISACA: İngiliz kökenli Mucky Foot'un bu ilk oyunu, suç oranı tavana vurmuş bir şehirde geçen third-person tarzında sürükleyici bir aksiyon/macera.
POTANSİYEL: Mucky Foot'un kurucularının Bullfrog Productions'ın eski elemanları olması şirkete prestij sağlıyor. Ayrıntılara verilen önem ve sürükleyici senaryosu ile bu oyun, rakipleri arasından hemen kısa sürede sivrilecek.
EKSİLER: Yakın zamanda çıkan bir demo, eleştirmenler tarafından ılımlı karşılanmıştı. Oyunun iddia edilen patlamayı yapabilmesi için daha çok şey yapılması gerekiyor.
SONUÇ: Her şey olabilir; oyun hakkında birçok söz veriliyor; ancak bunların gerçekleşip gerçekleşmeyeceğini zaman gösterecek.
ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar.

EIDOS INTERACTIVE

USAF

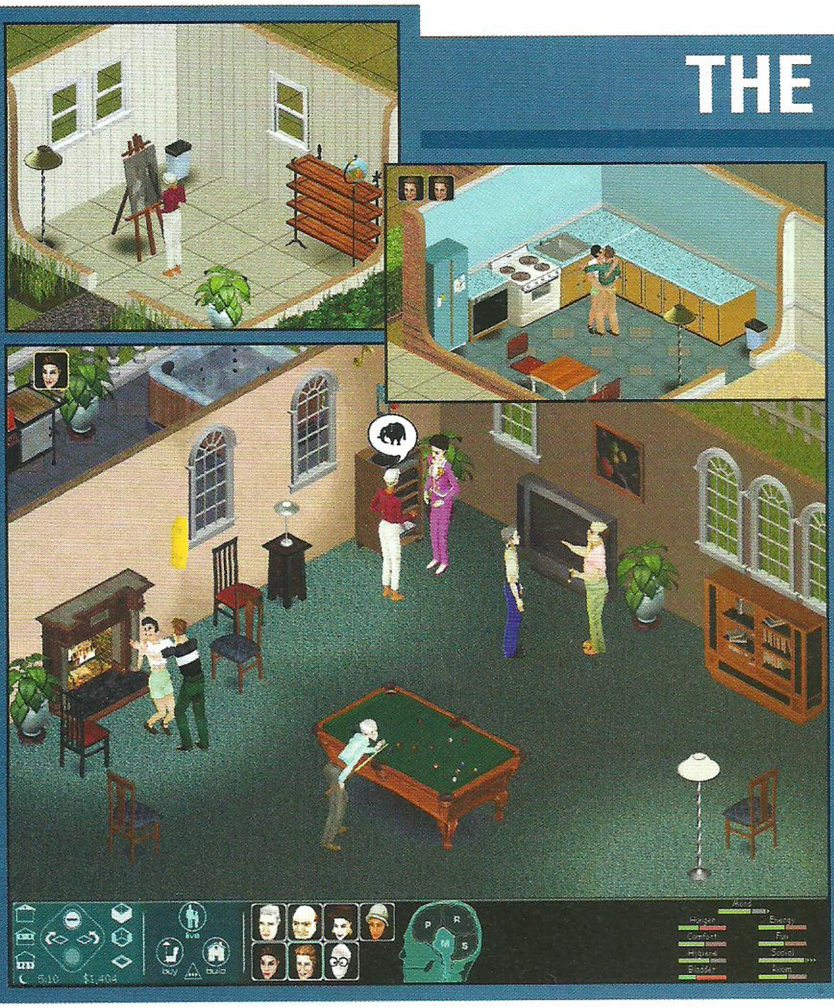
KISACA: Önceden *US Air Force* olarak bilinen bu oyun, Jane's'in dev online savaş alanında oynayabileceğimiz ilk oyun olacak.
POTANSİYEL: *Israeli Air Force*'un yaratıcılarınca tasarlanan *USAF*, Amerikan Hava Kuvvetleri'nin görseli çok düzgün ve kolay oynanabilen bir simulasyonu olacak gibi.
EKSİLER: Bütün online oyunlar aynı sıkıcı sorunla karşı karşıya bulunuyor: Gecikme (lag). *USAF*'u hakkını vererek oynamak istiyorsak Jane's, oyuncunun Internet bağlantısını göz önünde bulundurarak düzgün bir oyun tasarlamalı.
SONUÇ: Simulasyon hayranları her zaman böyle bir online savaş alanının hayalini kurmuşlardır, bu yüzden *USAF*un oldukça başarılı olacağını tahmin ediyoruz.
ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar.

JANE'S COMBAT SIMULATIONS



Jane's, *USAF*un nihayet "elektronik savaş alanı" yaratmak konusunda atılacak ilk adım olmasını umut ediyor.

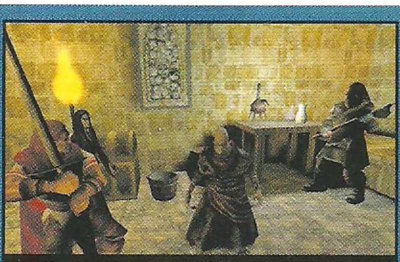
THE SIMS



KISACA: Orijinal *SimCity*'nin yaratıcısı Will Wright, son beş yılını bu proje üzerinde çalışarak geçirmiş, yani sanal bir mahalle yaratma projesi. Kendi evlerinizi tasarlayıp yaratacak sonra da oralarda yaşayan insanların hayatlarını gözleyeceksiniz. Onların kaderleri üzerinde tam bir kontrol sahibi olacak; ne işle uğraşacaklarını (seçenekleriniz arasında tıp, gösteri dünyası, hukuk, işadamlığı hatta gizli örgüt kurmak bile bulunuyor), ekonomik durumlarını, çevreleriyle ilişkilerini ve hobilerini belirleyecek ve hatta evlerinin dekorasyonunu bile siz yapacaksınız. Amacınız insanları mümkün olduğunca mutlu tutmak.
POTANSİYEL: Konunun inanılmaz derecede ilginç olması bile bu oyunun gerçekten çok özel olacağını anlamaya yeter. Projenin *SimCity*'yi yaratan adamın ellerinde olması da The *Sims*'in aynı oranda, belki de daha büyük bir başarı elde etmek için gerekli her şeye sahip olacağının sağlam bir göstergesi.
EKSİLER: Maxis, *SimCity* serisinin dışında ne zaman bir Sim oyunu yapmaya kalktıysa her seferinde duvara toslamıştır. *SimEarth, SimIsle, SimAnt, SimTower, SimFarm, SimCopter* ve *Streets of SimCity*'yi hatırlıyor musunuz? Bakalım *The Sims*, bu uzun Şyaskolar zincirini kırabilmek için gerekli özelliklere sahip olacak mı?
SONUÇ: Will'e güveniyoruz. *The Sims, PC Gamer* oŞsimizde uzun zamandır en heyecanla beklenen oyunların arasında yer alıyor. Kendi ailelerimizi yaratıp yönetmeye başlamak için oyunun çıkışını dört gözle bekliyoruz.
ÇIKIŞ TARİHİ: Yaz.

MAXIS

VAMPIRE: THE MASQUERADE



Kan içmek ve güneş ışığından kaçınmak, *Vampire: The Masquerade*'de kesinlikle yapmanız gereken iki şey.

KISACA: Nihilistic Entertainment'ın hazırladığı bu third-person RPG oyunu vampirlerle ilgili. Üç NPC ile birlikte ortaçağın Prag'ında ve günümüzün Londra ve New York'unda dolaşacaksınız.
POTANSİYEL: Bu oyun üzerinde çalışan tasarımcılardan birçoğu, eskiden LucasArts'ta çalışırken inanılmaz oyun *Jedi Knight*'ın tasarlanmasında rol almışlar. Daha ne isteyebiliriz ki?
EKSİLER: Kart oyunu üzerine kurulmuş bir bilgisayar oyununun başarısını şimdiye dek hiç duymadık. Vampirler de artık demode değil mi?
SONUÇ: Kendini kanıtlamış tasarımcılar, harika grafikler, yeniliklerle dolu multi-play... *Vampire: Masquerade/Redemption*, başarılı bir oyunun sahip olması gerekenlere sahip gibi...
ÇIKIŞ TARİHİ: Kasım.

ACTIVISION

WARLORDS BATTLECRY

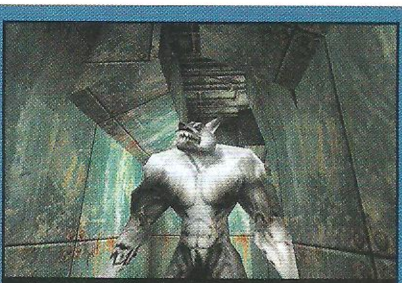
KISACA: *Warlords* serisi realtime strateji olayına da bulaşıyor. Efsanevi bir fantezi dünyasında iyi ve kötü ordular çarpışacak.
POTANSİYEL: *Warlords*, sıraya dayalı strateji hayranlarını monitörlerinin başına çivileyen başarılı bir geçmişe sahip bir seri. Ayrıca her yeni oyunuyla kendini biraz daha geliştiren ender serilerden biri.
EKSİLER: Sıraya dayalı stratejiden realtime stratejiye geçmek oldukça güç olabilir. Ayrıca realtime alemi, sıraya dayalı strateji dünyasından çok daha sıkı rekabetin olduğu bir alan.
SONUÇ: *Warlords Battlecry*, serinin hayranlarına zengin grafikler ve heyecanlı realtime savaşlar sunarak hedefi tam ortadan vuracak gibi gözüküyor.
ÇIKIŞ TARİHİ: Haziran.

SSI



Şu sıralar fantezi üstüne kurulu yeni bir RTS efsanesi için uygun ruh halindeyiz. Acaba *Warlords Battlecry* ihtiyacımıza cevap verebilir mi?

WEREWOLF: THE APOCALYPSE



Bu köpeğin "Tut Bobi!" den anlayacağını hiç sanmıyoruz, tabanları yağlasanız iyi edersiniz.

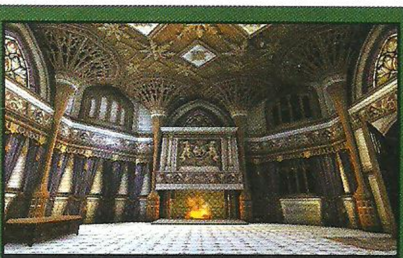
KISACA: Unreal motorunun geliştirilmiş bir versiyonunu ve White Wolf'tan aldığı Werewolf: The Apocalypse lisansını kullanan bu RPG'de, dilediği zaman bir kurda dönüşebilen bir çocuğun kontrolünü alıyorsunuz.
POTANSİYEL: *Unreal* motoru sayesinde *Werewolf: The Apocalypse* (*The Heart of Gaia*), yeni RPG'ler arasında en güzellerinden biri olacak. Kurt adam konulu hikayesi de ilgisi çekici.
EKSİLER: Yenilenen *Unreal* motorunu doğru dürüst çalıştırabilmek için oldukça güçlü bir sisteme ihtiyacınız olacak. Mütevazi sistemlere sahip roleplaying hayranları bu konuda zorluk çekebilir.
SONUÇ: Beklentilerimiz yüksek. Tek istediğimiz şey, çocuğun kurt haline dönüşmesinin olması gerektiği kadar gerçekçi yapılması.
ÇIKIŞ TARİHİ: Ekim.

ASC GAMES

THE WHEEL OF TIME

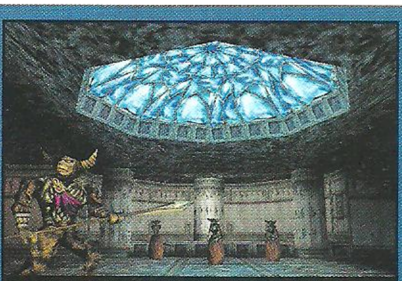
KISACA: Robert Jordan'ın romanları üzerine kurulan *The Wheel of Time*, *Unreal* motorunu kullanarak oyuncuları dünyayı kurtarmaya çalışan bir kadının yerine koyuyor.
POTANSİYEL: Özellikle multi-player unsurları çok umut verici. Oyuncular kendi kalelerini kurabilecek ve tuzaklarla, silahlı muhafızlarla koruyabilecekler. Her şey yolunda giderse, bu oyun senenin en başarılı shooter'larından biri olur.
EKSİLER: Yalnızca aksiyon bekleyen oyunseverler, bunun yerine strateji gerektiren bir oyunla karşılaşacaklar. Benzer şekilde strateji hayranları da oyunda iyi nişancılık gerekmesinden hoşlanmayabilirler.
SONUÇ: Bu sene gördüğümüz en yenilikçi aksiyon oyunlarından biri olabilir.
ÇIKIŞ TARİHİ: Ağustos.

GT INTERACTIVE



The Wheel of Time: Şu *Unreal* motoruyla gerçekten çok etkileyici katedral çizimleri yapılabiliyor.

WIZARDRY 8



Wizardry serisindeki en zorlu quest, sekizinci oyun için bir yayıncı bulmak olsa gerek.

KISACA: Wizardry serisindeki sekizinci oyunda, klasik Wizardry yaratıklarının yanı sıra 3D hızlandırıcı bir motor ve çok iyi modellenmiş mekanlar bulunuyor. Tabii Sir-tech Canada oyunun tamamlanmasına yardım edecek ve piyasaya sürecek bir yayıncı bulabilirse!
POTANSİYEL: Wizardry serisi, sıkı RPG'cilerin her zaman ilgisini çekmiştir. Bu oyun da onları hayal kırıklığına uğratmayacak gibi görünüyor.
EKSİLER: Sir-tech Canada oyunu 1999'da çıkarmayı planlıyorsa da, eğer yayın anlaşması bir an önce yapılmazsa piyasaya çıkışı gecikebilir.
SONUÇ: *Wizardry 8*, sıkı roleplaying hayranlarını tatmin edecek her şeye sahip. Tabii eğer gün yüzü görebilirse...
ÇIKIŞ TARİHİ: 1999 sonları (dua edin!).

HENÜZ AÇIKLANMADI

X-COM ALLIANCE

KISACA: Strateji ve uzay savaşı konularını "bitiren" X-COM serisi, şimdi de first-person shooter alanına el atıyor.
POTANSİYEL: *Unreal* motorundan aldığı destekle, Alliance'ın grafikleri oldukça etkileyici olacak gibi. Ayrıca oyunun takım savaşlarını destekleyen modeli kulağımıza hoş geldi. Bu modda üç kişilik bir takımı kontrol edebileceğiz.
EKSİLER: MicroProse, iyi bir oyun yapmak için yalnızca *Unreal* motoru ve güçlü bir isimden çok daha fazlasının gerektiğini kanıtlamıştı. Bakınız *Klingon Honor Guard*...
SONUÇ: Geçen sene, bu oyunu 1999'un en iyi 10 oyunu arasında görme ihtimalimizin yüksek olduğunu söylemiştik. Bu fikrimizi değiştirecek hiçbir şey olmadı.
ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar.

MICROPROSE



X-COM serisinin sadık hayranları, *X-COM Alliance*'da kendilerini hareketli savaşların göbeğinde bulacaklar.



İKİ YILDA OKULDAN PROFESYONEL YAŞAMA!

Üretime yönelik mesleki eğitim. Donanımlı, başarılı, kazanan bireyler...

Gazetecilik Bölümü

Araştırmacı gazetecilik, haber toplama ve yazma teknikleri, fotoğrafçılık, iletişim kuramları, medya hukuku, iletişim teknolojisi, dergicilik. 2 yıl, tam zamanlı.

İşletme İletişimi/Halkla İlişkiler

Halkla ilişkiler, yönetim ve organizasyon, pazarlama yönetimi ve teknikleri, insan kaynakları yönetimi, ekonomi, iletişim teknikleri. 2 yıl, tam zamanlı.

Radyo/Televizyon

Program yapımı - yönetimi, TV teknikleri, iletişim kuramları, iletişim yönetimi, sinema sanatı, metin yazarlığı, reklam prodüksiyonu, drama. 2 yıl, tam zamanlı.

Reklamcılık

Stratejik reklamcılık, reklam ve pazarlama, reklamda yaratıcılık, metin yazarlığı, müşteri ilişkileri, medya planlama ve satın alma, reklam teknolojisi. 2 yıl, tam zamanlı.

Grafik

Temel grafik, desen, görsel anlatım, reklamcılık, grafik uygulama ve bilgisayar atölyesi. 2 yıl, tam zamanlı.

Müzik

Rock, caz, pop, blues, klasik... Gitar, piyano, davul, şan, klavyeli çalgılar, nefesli çalgılar, yaylı çalgılar, solfej, armoni, ensemble, müzik kültürü, müzik kayıt teknolojisi. Tam ve yarı zamanlı kredili sistem.

El Sanatları

Kuyumculuk, tasarım, model, üretim teknikleri ve el sanatları eğitimi ile genç yeteneklere meslek kazandırıyor. Profesyoneller için kuyumculuk, tasarım ve model üretiminde en son teknolojilerle donatılmış, uygulamalı eğitim birimi. Tam zamanlı.

Üst Düzey Yönetici Asistanlığı

Yoğun ticari İngilizce, büro yönetimi, muhasebe, pazarlama. 1 yıl, tam zamanlı.

İngilizce

Tümüyle Amerikalı ve İngiliz eğitmenlerden oluşan enternasyonal eğitim-öğretim kadrosu. Yoğun İngilizce programı. Hazırlık sınıfı.

Gösteri Sanatları

Ekran ve radyo sunuculuğu, sahne üstü sunuculuğu, dans, mim, müzik, kültür - sanat ve 2 yabancı dil. 2 yıl, tam zamanlı.

Plastik Sanatlar

Resim, seramik, heykel atölyeleri, sanat kuramları, desen, stil ve teknik, bilgisayar destekli uygulama çalışmaları. 2+1 yıl, tam zamanlı.

Bale ve Dans

Klasik bale, modern bale, salon dansları, caz dans, tap dance, modern dans. 5 yıl, tam zamanlı programlar.

Tiyatro

Oyunculuk sanatı, atölye sistemi, kuramsal eğitim. 3 yıl, tam zamanlı.

Yarı Zamanlı Eğitim Programları

Hafta içi akşam ve hafta sonu programları

Macintosh
MacOS, FreeHand, QuarkXPress, Photoshop, Word programları ve uygulamaları.

Office '97
Word, Excell, PowerPoint.

Bale ve Dans • (Çocuklar ve yetişkinler için)
Klasik-modern bale, salon dansları, caz dans, modern dans, dans tiyatrosu.

Müzik • (Çocuklar ve yetişkinler için)
Enstrüman, teori, kültür ve topluluk dersleri.

El Sanatları
Kuyumculuk, tasarım, model, üretim teknikleri, el sanatları uygulamalı eğitimi.

Plastik Sanatlar
Resim ve heykel atölyeleri.

İngilizce Programları

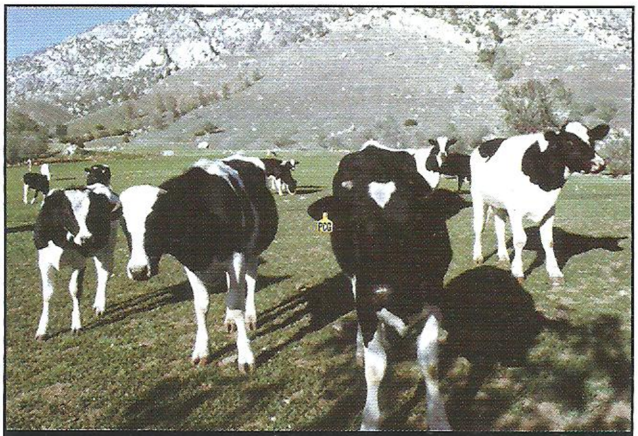
AKADEMİ
İSTANBUL

İstiklal Caddesi, Bahçeli Hamam Sok. No: 3 80060 Beyoğlu - İstanbul Tel: (0212) 251 74 84 Faks: (0212) 252 48 41

Geçmiş baharın sersemliği...

Yenilenmiş ofisimizde oturmuş sessizce çalışıyorduk. Herkes bilgisayarına gömülmüştü ve yeni sayı için yapması gerekenleri yetiştirmeye çalışıyordu. Derken bir ses duyuldu; ince, tanıdık, iyi şeyler çağrıştıran bir ses. Yanılmıyorsam şöyle bir şeydi: CİK... CİK, CİK. Herkes kafasını kaldırdı, sesin kimin bilgisayarından geldiğini anlamak için birbirimizin masalarına bakmaya başladık. Bir bilgisayardan böylesine sıcak ve içten bir ses gelemeyeceğini hatırlamamız uzun sürmedi ve pencereden içeri dalan o minik, sevimli kuşu gördük. İşte o anda her şey değişti. Ne kadar geç de olsa baharın geldiğini fark etmiştik ve artık Adil Abi bile bizi tutamazdı.

Montları, kabanları ofiste bırakıp sokağa fırladık. Sonra... sonra bahar gelince insanlar ne yapıyorsa, hatırlayabildiğimiz kadarıyla yapmaya çalıştık. Fakat bir tedirginlik vardı herkeste. Yani aslında her şey fazla "gerçek"ti. Güneş yakıcı, çiçekler kokulu, erik ise tadı alınabilir bir çeşit meyvaydı ve Magnum, vişneli versiyonunu piyasaya sürmüştü. Her yerde Ricky Martin çalıyordu. Bunun dışında şehir kalabalıktı, arabalar gürültülü. NPC'ler çok çeşitliydi ve hangisine nasıl davranmak gerektiğini anlamak pek kolay değildi. Bir mesafeyi kat etmek için real-time yürümek ise gerçekten de sıkıcı ve yorucuydu.



Aylardır gün ışığı görmeden çalışan ekibimiz yazın gelmesiyle kendini kırlara saldı. Soldan sağa Mustafa, Güven, yeni küpesiyle Gülçin ve Ahmet.

Bu işin adaletsiz de bir yanı vardı. Oyunlar gerçek hayattaki şeylere benzesin diye bu kadar uğraşılmasına karşın kimse hayatı oyunlara benzetmeye çalışmıyordu. Niye ama? Daha sıkıcı olsun diye mi? Yine de haksızlık etmek istemem. Baharla birlikte gelen bir de duygu vardı ki aramızdan bunu keşfetmekte gecikmeyen arkadaşlarımız bayağı mutlu görünüyorlardı. Evet, havaların ısınması PC Gamer kadrosunda da yeni aşklar doğmasına neden oldu. Gerçi bu mevsim hastalığına yakalanan arkadaşlarımız ruh hallerini farkettirmemek için insanüstü bir çaba harcadılar ama bu bile durumlarının herkesçe farkedilmesine yetti. Yine de aramızda kalsın! (Bu günlerde dergide en çok edilen laf bu)

Sevgili PC Gamer okuyucuları, Haziran sayımızda bir bahar yazısı yazmamı garip karşılayabilirsiniz ama o kuşcağız içeri girmeseydi belki de bu yazıyı ancak Eylül sonunda göç eden kuşlardan birinin yolunun buraya düşmesiyle yazacaktım ve çok daha anlamsız olacaktı, hele de o kuş bir leylek olsaydı. Hem bu yazının Mayıs ayında yazıldığını ve İstanbul'a baharın biraz geciktiğini düşünürsek çok da tuhaf bir durum yok aslında.

Sonuçta yine ofisimizdeyiz, yazıyoruz, oyun oynuyoruz, on-line maceralara atılıp birbirimize kahramanlık hikayelerimizi anlatıyoruz. Ha, bir de klima açık mı kalsın yoksa kapalı mı kavgası yapıyoruz!

Donanım Gereksinimleri

Her *PC Gamer* incelemelerinde iki önemli parça bilgi bulacaksınız: Oyunun minimum donanım gereksinimleri ve oyundan gerçekten zevk alabilmek için ihtiyacınız olacak önerdiğimiz en az düzeydeki donanım konfigürasyonları. Yapımcı firmanın belirlediği minimum sistemle oyunu çalıştırdığınızda, pek de iyi çalışmayabilir. Bu yüzden her oyunu birçok farklı sistemde test ettik ki , size gerçekten ihtiyacınız olan daha gerçekçi bir bakış açısı getirebilelim.

PC GAMER RATİNG SİSTEMİ

100%-90% KLASİK
Çok az oyun %90'ın üzerinde rating kazanabilir ve büyülü 100'e yaklaşabilenler ise çok daha azdır. %90'nın üzerinde puanladığımız her oyun doğuştan bir klasiktir. Hem içeriğinde, hem de tasarımında gerçekten değerli olan ve şüpheye düşmeden PC oyunlarıyla ilgili herkese önerebileceğimiz bir oyundur.

89%-80% MÜKEMMEL
Bunlar mükemmel oyunlar. Rakipleri karşısında önemli üstünlüklere sahip olmasa da, bu menzilin içinde sayı yapabilen her şey dikkatinize fazlasıyla değer. Ayrıca uzmanların kararlı bir şekilde seçtiği bazı başarılı test edilmiş oyunlar da bu bölgeye düşecektir. Piyasadaki en iyi 7.th Cavalry simulasyonu olabilir ama hepimiz Little Bighorn'u yeniden yaşamak istemez.

79%-70% ÇOK İYİ
Bunlar belli bir türün hayranlarına önerdiğimiz oldukça iyi oyunlar oluyorlar. Yine de olası daha iyi oyunların olduğu hakkında rahatlıkla bahse girilebilir.

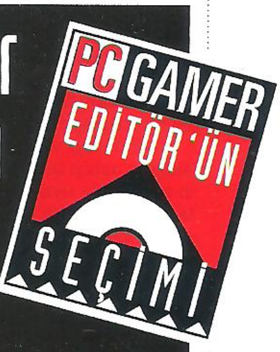
69%-60% İYİ
Akla yatkın, ortalamanın üstü oyun. Almaya değer ama büyük bir olasılıkla daha iyi bir rating almasını engelleyen birkaç önemli kusuru vardır.

59%-50% ORTA
Çok sıradan oyunlar. Tamamıyla değersiz değil ama paranızı harcamak için de iyi bir yol olduğu söylenemez.

49%-40% ORTALAMANIN ALTINDA
Düşük kalite. Sadece birkaç, zayıf kurtarıcı özellik bir sonraki kategorinin boşluğuna düşmesini engelliyor.

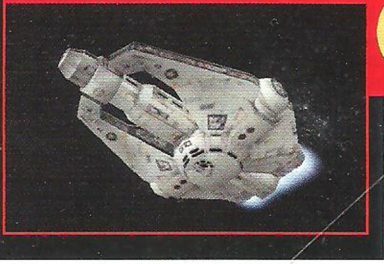
39%-0% UMURSAMAYIN BİLE
Sadece berbat oyunlar. Aşağılara indikçe daha da kötüleşiyorlar. Vebaymış gibi bu oyunlardan kaçının ve de sizi uyarmadığımızı da söylemeyin!

PC Gamer Editör'ün Seçimi Ödülleri



Her ay %88 ve üzerinde bir rating alan oyunları Editör'ün Seçimi Ödülü'yle onurlandıracağız. Bu ödülü kazanmak hiç de kolay değil ve mükemmel olup da bu şerefi az farkla kaçıran birçok oyun var. Yani oyun satan herhangi bir dükkanda oyunun üzerinde *PCG* Editör'ün Seçimi logosunu gördüğünüzde, onun diğer oyunlar arasında en iyisi olduğuna bahse girebilirsiniz.

X-WING ALLIANCE



s.72

X-Wing Alliance

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Totally Games **YAYINCI:** LucasArts, (888) 532-4263, *www.lucasarts.com* **GEREKENLER:** : Windows 95/98, 4X CD-ROM sürücüsü, Pentium 200, 32MB RAM, DirectX 6.0, Joystick **ÖNERİLEN:** Pentium 300, 64MB RAM, Direct3D uyumlu hızlandırıcı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** IPX; TCP/IP: 8 oyuncu; Modem: 2 oyuncu; Ücretsiz online servisi: MSN Gaming Zone

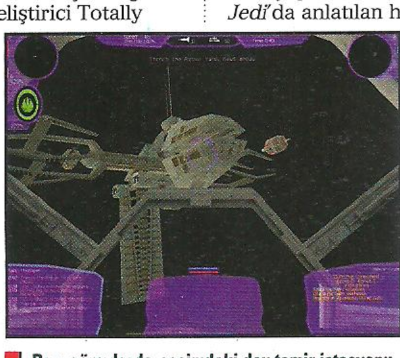
X-Wing serisi yeniden karşımızda... Güç, bu sefer her zamankinden daha da kuvvetli.

Orijinal *X-Wing*'in yayınlanmasından bu yana, LucasArts'ın uzay savaş oyunları şirketin Star Wars ürünleri arasında baştacı olmuştur. Diğer bazı Star Wars aksiyon oyunlarıyla bekleneni veremese de (*Rebel Assault, Shadows of the Empire ve Rebellion*) *X-Wing*, devamında gelen muhteşem *TIE Fighter* ve birçok ilginç ek disk sayesinde aksiyon, strateji ve simulasyon türleri mükemmel bir denge ile karıştırılmış, sürükleyici ve sinematik bir atmosfer yaratılmıştır. Serinin son oyunu *X-Wing* vs. *TIE Fighter* biraz sönük kalmış; multiplayer konusundaki yenilikçi, ancak yanlış yöndeki arayışlar yüzünden sıkı hayranlar oyuna yabancılaşmıştı. Ancak artık *X-Wing Alliance* var. LucasArts ipleri yine eline geçirdi ve bu sefer çok daha güçlü bir şekilde geliyor. Alliance, serinin tam donanımlı bir tek kişilik senaryo ve multi-player modu sunulan ilk oyunu.

X-Wing vs. TIE Fighter'ın hikaye akışına sahip bir senaryodan uzaklaşması nedeniyle oyuncular ve eleştirmenler tarafından haklı bir şekilde dışlandığını gören LucasArts ve geliştirici Totally Games, *X-Wing Alliance*'da köklere dönüş yapmışlar. *The Empire Strikes Back* ve *Return of the Jedi* zamanlarında geçen oyun, *X-Wing* serisinde şimdiye kadar rastladığımız en ayrıntılı hikaye akışına sahip. Oyuncular, ailesinin uzayın derinliklerinde ticaretle uğraşmasını sağlayan keskin nişancı bir pilot olan "Ace" Azzameen rolünü üstleniyor. Görevleriniz de çoğu zaman Azzameen'in rakipleri Viraxo'ya karşı savaşlar ve gizli görevlerden oluşuyor. Bu görevlerden birkaç tane atlattıktan sonra, ister istemez İmparator'un dikkatini çekiyorsunuz ve asi birliklerle bir anlaşma yaparak onların hesabına çalışmak zorunda kalıyorsunuz. Bu noktadan itibaren oyunun hikayesi iki ana kola ayrılıyor. Büyük çoğunlukla İmparatorluğa karşı mücadele veriyorsunuz, ancak zaman zaman ailenizin bir üyesi tarafından çağrılıp, Viraxo'ya ve karanlık yandaşlarına karşı gösterdikleri çabalara destek çıkmak durumunda kalıyorsunuz. Senaryo toplam 50 kadar görevi içinde barındırıyor, bunlar sayesinde Battle of Endor (İmparator'un yeni Ölüm Yıldızı gezegenine yapılan son saldırının *Return of the Jedi*'da anlatılan hali) sanki yeniden yaratılmış gibi.

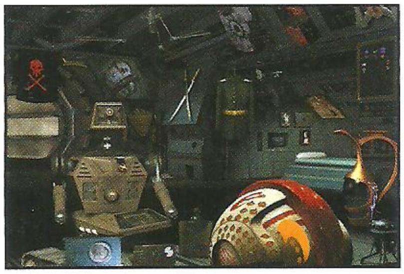


Gemilerin hepsi, hatta basit TIE Fighter bile son *X-Wing* oyunundan bu yana grafik olarak çok gelişmişler. Yakından baktığınızda gözlerinize inanamayacaksınız.



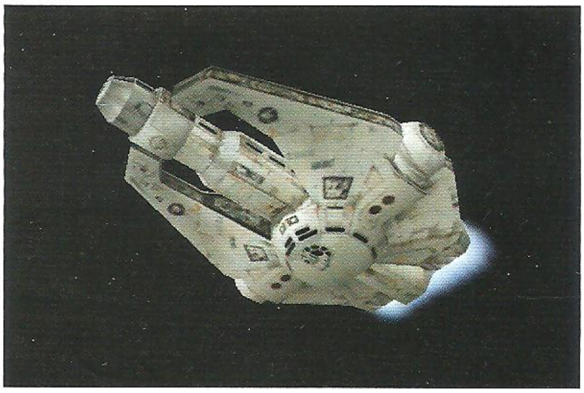
Bazı görevlerde, resimdeki dev tamir istasyonu gibi büyük gemilere yaklaşıp onlarla kilitlenerek personel ve malzeme alışverişi yapmanız gerekecek.

Alliance'da Millenium Falcon'un rahatlıkla kullanılabilen bir gemi olarak yer alacağı yolunda birçok söylenti dolaşıyordu, ancak bu gemiyi kullanabilmek için oyunun en sonuna kadar ulaşmanız gerekiyor. Neyse ki oyunda ailenizle ilgili olan alternatif hikaye sayesinde, *Falcon*' dan farkı yalnızca ismi olan Corellian YT-1300 adlı yük/savaş gemisini kullanmak gibi aynı derecede zevkli bir işi oyunun çok daha başlarında yapabiliyorsunuz. Azzameen'in ailesiyle ilgili birkaç görevde bu gemiyi kullanacaksınız. Corellian YT-1300, asilerin savaş gemilerine benzer şekilde performans gösteriyor; ancak kontrolünü kendiniz alabileceğiniz ya da bilgisayara verebileceğiniz, birbirinden bağımsız çalışabilen bir çift makinalı tüfek gibi ilginç özellikleri de var (Luke ve Han'ın orijinal *Star Wars* filminde yaptıkları gibi). Dahası, Corellian gemisi uzaydaki nesneleri alabiliyor ve daha büyük gemilerle kilitlenebiliyor, bu da birçok görevde işinize yarıyor.



Bazı görevlerden topladığınız değerli eşyalar, sergilenmek üzere merkezde saklanıyor. Oyunun sonlarına ulaştığınızda mekanınız Star Wars hediye dükkanı gibi görünebilir.

Ancak çoğu zaman, geçmiş oyunlardan tanıyıp sevdiğiniz gemilerle uçacaksınız: X-Wing, Y-Wing, A-Wing, B-Wing ve Z-95 Headhunter. Yenilenmiş bir grafik motorunun ve 3D hızlandırma desteğinin verdiği güçle, gemiler ve mekanlar şimdiye kadar gördüklerimizin hepsinden daha iyi gözüküyor. Totally Games, son X-Wing oyunundan bu yana PC teknolojisinde yaşanan gelişmeleri tam anlamıyla kullanmak konusunda gerçekten iyi bir iş çıkarmış. Yalnızca gemilerin görünüşünü iyileştirmekle kal-



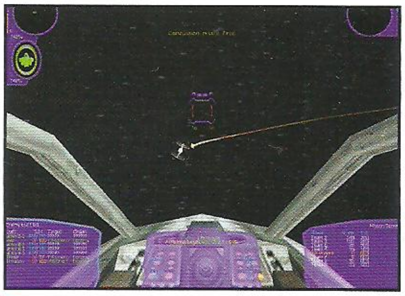
Bu YT-2000, Millenium Falcon benzeri YT-1300'ün değişik modellerinden biri. Birçok görevde bu iki gemiyi de kullanabileceksiniz. Güçlü kalkanları ve bağımsız çalışabilen makinalı tüfekleri çok işinize yarayacak.

mamışlar, ayrıca aynı anda savaşabilen gemi sayısını da arttırmışlar. *X-Wing* hayranları, bazı savaşların boyutunu görünce küçük dillerini yutabilirler. Koskoca bir ana gemi filosuna karşı mücadele eden düzinelerce savaş gemisi... Sonuçta filmdeki uzay savaşlarının duygusunu belki de ilk kez en iyi şekliyle yakalayan bir *X-Wing* oyunu oluşmuş. Bir Calamari Cruiser'ın dış kalkanlarını etkisiz hale getirmeye çalışırken bir anda yanımdan bir grup TIE Fighter'ın hızla geçtiği zamanlar oldu; bu durumda kendinizi oyun oynamaktan çok filmi izlermiş gibi hissediyorsunuz. Kanat adamlarınızın yapay zekalarının çok iyi tasarlandığını ve olayların akışının çok sürükleyici olduğunu da düşünüce, çevrenizde gerçekten de bir savaşın koptuğu hissine kapılıyorsunuz. Ancak dikkat! Bu duyguyu hissedebilmeniz için gerçekten güçlü bir makinaya ihtiyacınız var. Oyunda tonlarca özelleştirme seçeneği var, bunlar sayesinde performansı kendi sisteminize göre ayarlayabilirsiniz (patlamalardaki ayrıntı seviyesi, yıldızların yoğunluğu vs.), ancak *X-Wing* yine de tam bir sistem canavarı. Voodoo2 kartlı PII 450MHz bilgisayarımda bile oyunun yavaşladığı anlar oldu.



***Alliance*, büyük gemilerle önceki *X-Wing* oyunlarında hiç olmadığı kadar etkileşim içinde olmanızı gerektiriyor. Eğer hayatta kalmak istiyorsanız İmparatorluk gemilerine fazla yaklaşmamanız iyi olur.**

X-Wing vs. TIE Fighter'da güçlü bir tek kişilik senaryonun olmamasından üzüntü duyanlar, aradıkları teselliyi *Alliance*'da bulacaklar. Hikaye çok zengin ve filmlerdeki olaylara çok ilginç bir arkaplan olarak görev yapıyor (mesela yeni Ölüm Yıldızı gezegenine malzeme taşıyan konvoylara saldıracak ve hatta Luke Skywalker ile omuz omuza uçacaksınız). Ayrıca görevlerin çeşitliliği konusunda da oldukça yardımcı oluyor. En heyecanlı olaylar sırasında birdenbire hiç beklenmedik gelişmeler ve sürprizlerle karşılaşıyorsunuz. Azzameen'in ailesiyle ilgili hikaye de çeşitliliğe katkıda bulunuyor, ancak bence bu görevler zaman zaman dikkat dağıtıyor. Tam asilerin işleri yolunda giderken ve İmparator'a saldırma planlarıyla uğraşırken, birdenbire kızkardeşim beni çağırıyor ve gidip kargo kutularının incelenmesiyle ya da bir ticaret merkezinin boşaltılmasıyla uğraşmak zorunda kalıyorum. Sakın bu görevlerin sıkıcı olduğunu düşünmeyin, yalnızca bir *X-Wing* oyunu oynarken bu tür şeylerin pek de uygun olmadığını düşünüyorum. Bu tamamen benim kişisel fikrim, eminim bu alternatif hikayenin getirdiği çeşitliliği beğenecek oyuncular da çıkacaktır. Ancak bu alt görevleri, aynen Asilerin görevlerinden bazılarını atladığınız şekilde atlayamamanız çok garip. Ana hikayeye dönebilmek için bu alt görevlerin hepsini oynayıp bitirmeniz gerekiyor. Eminim buna canı sıkılacak tek oyunsever ben olmayacağım.



Büyük gemilere karşı torpidolar ve füzeler çok uygun, ama TIE'lar gibi küçük gemilerde nasıl sonuç verecekleri hiç belli olmaz.

Multi-player seçenekleri yeterli; oyuncuların birbirlerine karşı ya da yardımlaşmalı olarak oynayabilecekleri çok çeşitli görevler mevcut. Ayrıca uzayda kurulu bir otoyol gibi hazırlanmış olan Pilot Proving Grounds adlı mekanda geçen ilginç yarış senaryoları da bulunuyor. Ancak ana senaryoyu bir takım oluşturarak yardımlaşmalı oynama imkanının olmaması beni hayal kırıklığına uğrattı. Bence bu harika birşey olabilirdi.

Sonuç olarak ister *X-Wing* delisi olsunlar, isterse olaya yeni yeni ısınan acemiler, bu son *X-Wing* oyunu karşısında ağzı açık kalmayacak oyunsever görmek pek mümkün değil gibi. Hareket, grafikler, hikaye, gerilim ve atmosfer (John Williams'ın başarıları ortada) her zamankinden daha güzel; ayrıca 50 görev, uzay savaşı türündeki oyunların hepsinden daha fazla ve uzun süreli bir heyecan sağlıyor. Bütün bunların üstüne *Star Wars* evreninin getirdiği çekiciliği de ekleyince, *Alliance* rakip tanımayacak gibi gözüküyor. *Episode I* oyunları yakında bütün oyunseverlerin favori oyunları haline gelebilir; ancak *Alliance*, klasik üçlemelerde hala daha potansiyel olduğunu kanıtlıyor.



Patlamaların (mesela bir Y-Wing'in kabininden görülen bu patlama) ayrıntı seviyesini düşük veya yüksek olarak ayarlamanız mümkün. Böylece zayıf sistemlerde oyunun biraz daha iyi çalışmasını sağlayabilirsiniz.

PC GAMER SON KARAR

92%

ARTILAR: Harika hikaye, etkileyici grafikler ve filmi andıran savaşlar.

EKSİLER: Alt hikaye dikkat dağıtıyor; yazılım modu etkileyici değil; bazı sistemlerde yavaş çalışabilir.

SONUÇ: Şimdiye kadarki en iyi Star Wars uzay savaş oyunu. Bu türün çıtasını biraz daha yükseltecek.

Requiem

TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Cyclon Studios **YAYINCI:** 3DO, *www.3DO.com* **GEREKENLER:** Windows 95/98; 4X CD-ROM sürücüsü; Pentium 166; 32MB RAM; 116MB hard disk alanı; **ÖNERİLEN:** : 8X CD-ROM sürücü; Pentium 300; 64MB RAM; 275MB hard disk alanı; 3D hızlandırıcı (3Dfx ya da Direct3D) **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** TCP/IP ya da IPX ile 8 oyuncu

İşte bir 3D shooter'dan bekleyebileceğiniz her şeyi sunan bir oyun, tabii bir shooter'dan yenilik beklemiyorsanız!



Oyundaki amacınız Lucifer'in kötü planlarına engel olmak. Ama bunu yapabilmek için bizzat kendisiyle kapışmanız gerekecek. Evet biraz çirkin ama azmin elinden kimse kurtulamaz.

3DO popüler olmaya aday oyunlar listesine bir yenisini daha ekledi. Bu, Cylon Studios tarafından hazırlanan ve bir süredir merakla beklenen bir first-person shooter. Oyunun başından beri merak edilmesinin (en azından benim açımdan) sebebi hikayesiydi. Konu kısaca şöyle:

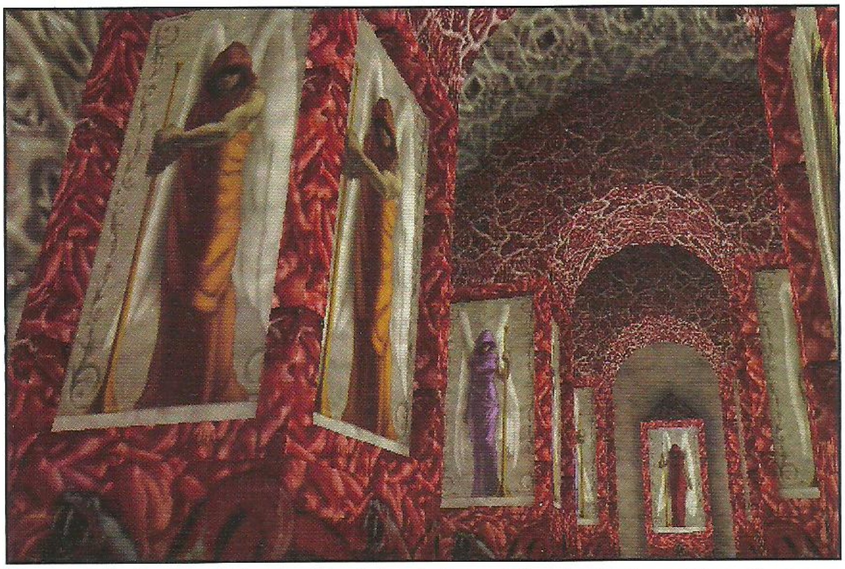
Bir grup kötülük meleği cehennemden sıkılıp dünyaya inmeye ve biraz eğlenmeye karar verir. Tabii kötülerin eğlence anlayışı biz masumlarınkine hiç benzemez, bilirsiniz. Onlar için eğlence, yıkım, kaos ve bol bol kan anlamına gelir. Geleceğin dünyasında geçen bu hikayede de tam olarak bu koşullar söz konusu. Tabii ki bu işe dur diyecek bir kahramana ihtiyaç var ve tabii ki o kahraman sizsiniz. Ancak bu kez bir insanı değil, Malachi adında iyi bir meleği canlandırıyorsunuz. Karşınızdaki kötü meleklerin tek amacı eğlenmek değil tabii, çok daha korkunç bir eyleme hazırlanıyorlar. Amaç insanları kontrol altına almak ve onları birer şeytana çevirmek. Tanrı ise, nedendir bilinmez, bu art niyetli asileri durdurmak için sizi yani Malachi'ı görevlendiriyor.

Oyun göz alıcı ve ürpertici bir mekanda başlıyor. Burası Chaos denilen ve ölü bedenlerin ruhlarının acılar içinde kıvrandığı bir yer. Kulağınıza gelen ilk sesler bir bebeğin acı haykırışları, bir kadının iç parçalayan çığlığı... Bir an önce Portalı bulup bu lanet olası yerden kurtulmak istiyorsunuz. Eh, öyle de oluyor. Buraya kadar fena değil. Ancak ondan sonra dünyaya gidiyoruz ve oyunu ilginç kılan görsel zenginliği ve ses efektlerini kaybetmiş oluyoruz.

Aslına bakarsanız bundan sonrası tam 3D shooter öğeleriyle yüklü, sınırlarını zorlamayan ama can sıkıntısından da öldürmeyen, ortalamayı tutturan bir oyun. Hikaye, seçilen temaya göre oldukça yetersiz ve yavan kamış. Malachi olarak heybetli ve geçtiği yeri gümbürdeten, kutsal bir melekten çok bir ofis-boy muamelesi görüyorsunuz. "Portalı bul Malachi", "Şu adama git Malachi", "Hastaneye kadar gidiver Malachi", "Kan getir Malachi", "Ha, bu arada ölme olur mu?" şeklinde dünyada olup bitene dayanamayıp isyana geçen bir grup küçük insandan komutlar alıp duruyorsunuz. Arada durup şöyle gönlünüze göre bir iki pislik temizlemeye fırsat yok! Hep söylerim, lineer hikayeler ruhtan yoksundur, ruhlarla dolu bir oyunda bile...

Düşmanlarınız birkaç çeşit. İnsan olan muhafızlar, bu dünyadan olmayan bazı yaratıklar (onlara melek diyemeyeceğim, kusura bakmasınlar), robotlar ve atlayıp ısırmaktan başka saldırı gücü olmayan hayvanımsı canlılar. Mücadele zaman zaman çok kanlı ve çetin olsa da genel olarak fazla zorlanmıyorsunuz. Tabii shooter'ların genel olarak aksayan yönleri bu oyunda da mevcut. O kadar işin üstesinden gelen bir kahraman olarak kendinizi çok beceriksiz hissettiğiniz anlar oluyor. Mesela bir yere tırmanamıyorsunuz, bir köşeyi dönmek bazen ciddi bir problem oluyor, vs.

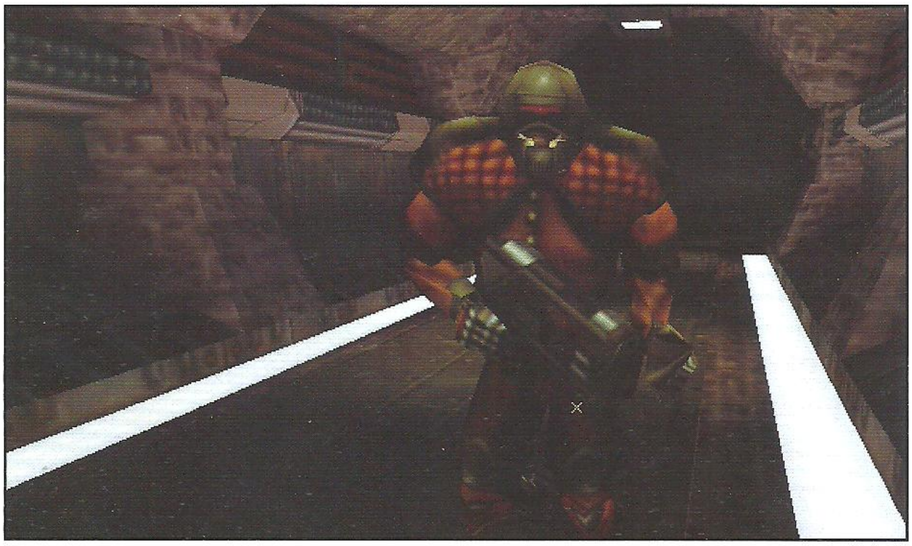
Sizin yani Malachi'ın kullandığı silahlara gelince; bunların bir bölümü zaten çok iyi bildiğiniz silahlar: tüfek, makinalı, roket atar, sniper gibi. Diğer silahlarınız, daha doğrusu güçleriniz biraz



***Requiem*'de Cennet ve Cehennem için oldukça özgün ve etkileyici mekanlar yaratılmış. Ancak geleceğin dünyasındaki ortamlar için aynı şeyi söylemek mümkün değil.**

daha farklı. Öncelikle bunların dört ayrı gruba ayrıldığını belirtmek gerekiyor. Bunlar; saldırı amaçlı, savunma amaçlı, karşınızdakini yanıltmak için ya da interaktif olarak kullanılabiliyor. Doğa üstü güçlerinize gelince; bunlar Jedi Knight'dakine benzetilebilir ancak çok daha ilginçler. Uçabilir, kendinizi ya da başkalarını iyileştirebilir, kutsal ışığınızla ortalığı aydınlatabilir ya da zamanı durdurabilirsiniz. Bunun dışında lightning, exorcist, apocalypse gibi büyülerle çevrenize dehşet saçacaksınız. Tabii karşınızdakilerin bir bölümünün de sizin gibi doğa üstü güçlere sahip olduğunu ve çoğunun da sizden daha rütbeli olduğunu unutmamak gerekiyor. Bu güçlerin kullanımı bildiğimiz mana sistemine dayandırılmış. Her kullanışınızda mananız azalıyor ve devam edebilmek için mananın birikmesini beklemeniz gerekiyor. Ayrıca bu kadar güce bir anda sahip olmak gibi bir lüksünüz yok. Aslında oyunun başında hiçbir şeyiniz yok. Ancak zamanla birçok güce sahip olmaya başlıyorsunuz. Oyun ilerledikçe düşmanların o kadar da güçlenmediğini düşünürsek, işinizin giderek kolaylaştığını söylemek mümkün. Burada bir şeye değinmekte yarar var: Dediğim gibi oyunun genel akışı içinde düşmanlarınız pek de güçlü değil ancak arada oyuna heyecan katsın diye konulmuş bazı bölümler var ki bence bunlar aksine bütün eğlenceyi bozuyor. Çünkü düşman anlamsız derecede güçlü oluyor. Size zarar vermesini engellemeyi başarabiliyorsunuz ama onu öldürmek bir türlü mümkün olmuyor. Konu açılmışken hem tezimi güçlendirmek, hem de içimi rahatlatmak için zaman zaman oyunun hilelerine başvurduğumu da belirteyim.

Oyunu diğer PFS'lerden ayıran tek özellik ise NPC'lerle (non-player character) konuşabilmeniz. Daha doğrusu bu yetenek, oyunu farklı kılsın diye tasarlanmış ancak hiç de anlamlı değil. Çünkü kiminle konuşacağınızı veya ne söyleyeceğinizi seçemiyorsunuz. Bazı karakterler sizi görünce konuşmaya başlıyor ve siz de mütemadiyen TAB tuşuna basarak konuşmanın sürmesini sağlıyorsunuz. Yani diğer oyunlarda ekranın üstünden geçen görev bilgilerinden hiçbir farkı yok aslında.



Aman diyeyim bu adamı vurmayın. Dost bir güce zarar vermek bir yana kendi hayatınızla da oynamış olursunuz.

Olur da bir masumu öldürürseniz, başınıza iş açmış oluyorsunuz. Buna "iş açmak" denmez aslında, o anda "işiniz bitiyor". Bunun dışında önünüze çıkan her şeyi vurmakta hiçbir tereddütünüz olmasın. Öldürdüğünüz hemen hemen her adamın üstünden kurşun, sağlık paketi ve daha nadiren de olsa zırh çıkıyor. Bunlara ortalıkta bulduğunuz sayısız mühimmatı ve sağlığı da eklersek bu oyunda malzeme sıkıntısı çekmeyeceğinizi söyleyebiliriz. Ancak düşmanlarınız da fena sayılmaz. Ateş etmeye başladıklarında ıskaladıkları pek olmuyor. Tabii Malachi'ın biraz ağır hareket ettiğini ve oyundaki ortamların dönülmesi zor keskin köşeler, geçilmesi zor küçük kapılar gibi işinizi güçleştiren detaylarla dolu olduğunu da unutmamak gerek.

Oyundaki ortamların bir başka tuhaflığı da neredeyse tamamen boş olmaları. İç mekanlarda gruplaşmış düşmanlarla ya da yardımcı olduğunuz silahlı birliğin üyelerine rastlayabiliyorsunuz ama dışarısı bomboş. Yani oyun bir tiyatro oyunu havasında geçiyor. Bir de, geleceğin dünyası dev gotik binalarla dolu olarak tasarlanmış. Sebebini anlamak mümkün değil. 3D motoru bence bu çaptaki bir oyun için üstüne düşeni yapıyor. Tabii ki bazı sorunlar var ama bence *Requiem*'i düzeltmeye 3D motorundan başlamak büyük bir hata olurdu. Bu arada karakter modellemeleri de yine vasat düzeyde. Hareketleri göze kötü görünmüyor, en güzel yanlarıysa ölmeleri. Gerçi kullandığınız silaha göre bazen moleküllerine ayrılabiliyorlar ama şöyle tatlı sert bir atışla kafayı gövdeden ayırmanın keyfi bambaşka oluyor.



Bu kuçuya dikkat edin. Elinizi kaptırırsanız kolunuzu kurataramama ihtimaliniz çok yüksek. İnanmıyor musunuz, şu dişlere bir bakın!

Requiem'i *Half-Life*'la karşılaştırmak için duyduğum bu dayanılmaz istekse sadece benim şüpheci biri olmamdan kaynaklanmıyor, gerçekten de oyunda Half-Life'dan ciddi esinlenmeler var. Ancak Cyclon Studios türe yenilik getiren bir oyunun arkasına saklanmanın bir yenilik olmadığını unutmamalıydı. Ortalıkta yüzlerce bu tip oyun varken bir başkasına ihtiyaç olmadığını tasarımcılar dahil herkes biliyor ve karşınıza sağdan soldan kırpılmış, yeni bir şey vermeyen bir oyun çıktığında ister istemez bunun bir çeşit soygun olduğunu düşünüyorsunuz. Yine de Requiem bu kadar acımasızca eleştirilmeyi hak eden bir oyun değil. Her şeyden önce özgün bir cehennem anlayışı var; geniş odaları, uzun ve dar koridorları ve tüm detayları kan kokan bu mekanın kafanızdaki cehenneme pek uyacağını sanmıyorum. Ama dedim ya özgün bir yaklaşım.

İstediğiniz şey herhangi bir first-person shooter oynamaksa *Requiem: Avenging Angel*'ı denemekte tereddüt etmeyin. Ama hala türün gerçekten iyi ve yaratıcı oyunlarını oynamadıysanız *Requiem* için acele etmenize gerek yok. Öncelikle diğerlerini oynayın. Sonra nasılsa canınız kapı açmak, bilgisayar çalıştırmak, hareket eden her şeyi vurmak, silah toplamak ya da ölmek istediğinde *Requiem*'i ya da bir benzerini bulabilirsiniz. Ama emin olun, bu arada mutlaka içinden eğlenceli şeyler de bulup çıkarabilirsiniz.

PC GAMER SON KARAR

82%

ARTILAR: İlginç tema ve büyüler oyunu ilginç kılıyor.

EKSİLER: Genelde çok kolay, zaman zaman çok zor oynanış; mekanlar hareketleri kısıtlıyor.

SONUÇ: 3D shooter sevenler için bir alternatif olabilir ama bu türe özel bir ilginiz yoksa eksikliğini duyacağınız bir oyun değil.

EverQuest

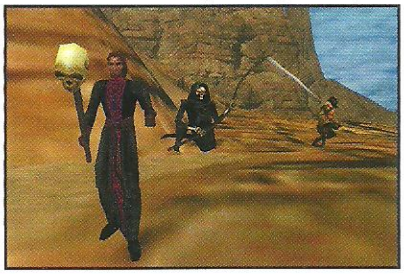
TÜRÜ: Roleplaying **ÜRETİCİ:** Verant **YAYINCI:** 989 Studios, (650) 655-8000, *www.989studios.com* **GEREKENLER:** Windows 98; Pentium 166; 32MB RAM; 500MB hard disk alanı; Direct3D ya da Glide uyumlu 3D hızlandırıcı kart; 28.8 ya da daha hızlı Internet bağlantısı **ÖNERİLEN:** Pentium II 333 veya üstü;, 64MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** 28.8 ya da daha hızlı Internet bağlantısı gerekiyor.

Online RPG'lerin en yenisi, fiyatının hakkını verebiliyor mu? Ufak sorunlarını görmezden gelebilirseniz, evet...

Online roleplaying oyunları hiç de yeni bir icat sayılmaz, çok oyunculu ve sürekli dünyaların varlığı da öyle. İlk üniversite bilgisayarlarının, aynı anda birden fazla öğrencinin bir sunucuya bağlanmasına imkan tanıdığı günden beri metin üzerine kurulu dünyalar oluşup geliştirilmiş ve yüzlerce oyuncunun sanal bir ortamda maceralar yaşamasına olanak verilmiştir. Zaman geçtikçe bu dünyalar giderek daha incelikli hale gelmiş, grafikler ve sesler kullanılmaya başlamıştır. *EverQuest*'in yayınlanması ile birlikte online RPG kavramı da yepyeni bir döneme girmiş oluyor.

Internet'e bağlandıktan sonra Norrath'in online dünyasına girmek çok basit. Oyunu çalıştırıp birkaç basit soruya yanıt verdikten ve kullanıcı adınızla şifrenizi belirledikten sonra kredi kartı numaranızı girmeniz gerekiyor (eğer kredi kartınız yoksa oyunu oynamanız mümkün değil, yaşı tutmayanlar büyüklerini bu konuda ikna etmek durumundalar). Bunların hepsini birkaç dakika içinde halletmeniz mümkün. Baskıya girdiğimiz zaman 15 sunucu hizmet vermekteydi, gelecek aylarda bunlara yenilerinin eklenmesi de düşünülüyor. Karakter yaratmak için önce 12 ırktan birini sonra da 14 değişik sınıftan birini seçiyorsunuz. Karakterinizin özelliklerini biraz karıştırıp bir isim seçtikten sonra daha ne olduğunu bile anlamadan sizi bir sürü fırsatın beklediği bir şehrin girişine geleceksiniz.

EverQuest'te seçebileceğiniz beş



Birçok sınıf arasından seçim yapabiliyorsunuz, hepsinin iyi olması da gerekmiyor.



Oyunun dünyası ne kadar büyük olursa olsun, karakterlerinizin bu canavarı yenebilmeleri için epey bir süre geçmesi gerekiyor.



Oyunda grup olarak yolculuk yapmak oldukça önemli, aslına bakarsanız bazı güçlü canavarları yenmenin tek yolu da bu.

değişik görüş açısı var: First-person, kuşbakışı, karakterinizi hemen arkadan gördüğünüz bir third-person ve tamamen istediğiniz gibi ayarlayabileceğiniz iki tane hareketli kamera. Oyuncuların bu görünümler arasında gidip gelmeleri gerekebilir; first-person görünümü şehirleri ve kırsal alanları dolaşmak için çok uygun, third-person ise savaşlarda (böylece arkanızdan kimsenin yaklaşmadığından emin oluyorsunuz) ve diğer oyuncuları takip ederken çok iyi sonuç veriyor. Oyuncuların istedikleri fonksiyonları yüklemeleri için 36 tane de kısayol tuşu bulunuyor. Arayüz, türünün en iyisi. Neredeyse bütün komutlar tamamen özelleştirilebilir ve oyuncular kendi kısayollarını bile yaratmakta serbestler. Haberleşmek gerektiğinde yalnızca çevrenizdekilerin duymasını istediğiniz şeyleri "söyleyerek", bütün alandakilerin duymasını istediklerini ise "bağırarak" iletişim sağlayabiliyorsunuz. Ayrıca uzaktaki belli bir oyuncuyla haberleşmek için de Tell komutu var. Buna ek olarak lonca üyeleri, kendi topluluklarındaki kişilerin duymasını istedikleri şeyleri Guildsay komutuyla söyleyebilirler. Kendi grubunuzu oluşturduğunuzda ise Groupsay komutu ile söylediklerinizi yalnızca kendi grubunuzdakilerin duymasını sağlayabilirsiniz.

Norrath dünyası tek kelimeyle devasa. Bir uçtan bir uca gitmenin, gerçek zamanda günler olmasa da saatler alacağı kesin. Araştırılacak 70'ten fazla alanın bulunduğunu ve bunların her birinin yüzlerce yaratığı, oyuncuyu ve NPC'yi barındıracak yere sahip olduğunu düşününce, oyunun dünyasında oyuncuların bulabileceklerinden çok daha fazlasının saklı olduğunu anlıyoruz. Bu 70 alanın içinde zindanlar, mağaralar, sualtı boşlukları, kurak çöller, verimli ormanlar gibi çok çeşitli mekanlar var. Bütün online oyunlar, oyuncuların etkileşiminden güç alır. *EverQuest*'te de güçlü bir roleplaying atmosferi yaratmak için çok çaba gösterilmiş. Bu çabalara örnek olarak oyuncuların öldürülmesini gösterebiliriz. Online roleplaying'de en sık sorulan sorulardan biri de oyuncuların birbirlerini öldürebilmelerinin mümkün olup olmamasıdır. *EverQuest*'te bu sorun, oyunculara bir seçenek sunmak yoluyla çözülmüş: Diğer oyuncuları öldüren bir karakter (player-killer) olup olmamak size bağlı ve PK'lar yalnızca PK'ları öldürebiliyorlar, bu kadar basit. Eğer iki oyuncu kozlarını paylaşmayı gerçekten istiyorlarsa düello yapmayı seçebiliyorlar, bunu yapmak için birbirlerini seçerek Duel komutuyla dövüşe tutuşmaları yeterli. Başka oyunculara zarar verebileceğiniz tek durum, toplu çatışmaların olduğu durum. Eğer iki guild'in liderleri savaşa tutuşmak istiyorsa adamlarını 1-14 gün arasında değişen ve süresi önceden belirle-

NORRATH IRKLARI

HUMAN


KULLANILABİLEN SINIFLAR: Bard, Cleric, Druid, Enchanter, Magician, Monk, Necromancer, Paladin, Ranger, Rogue, Shadow Knight, Warrior, Wizard

BAŞLANGIÇ ŞEHRİ: Qeynos, Freeport

BARBARIAN


KULLANILABİLEN SINIFLAR: Rogue, Shaman, Warrior

BAŞLANGIÇ ŞEHRİ: Halas

ERUDITE


KULLANILABİLEN SINIFLAR: Cleric, Paladin, Rogue, Warrior

BAŞLANGIÇ ŞEHRİ: Erudin

WOOD ELF


KULLANILABİLEN SINIFLAR: Bard, Druid, Ranger, Rogue, Warrior

BAŞLANGIÇ ŞEHRİ: Kelethin

HIGH ELF


KULLANILABİLEN SINIFLAR: Bard, Druid, Ranger, Rogue, Warrior

BAŞLANGIÇ ŞEHRİ: Felwithe

DARK ELF


KULLANILABİLEN SINIFLAR: Cleric, Enchanter, Magician, Necromancer, Rogue, Shadow Knight, Warrior, Wizard

BAŞLANGIÇ ŞEHRİ: Neriak

HALF ELF


KULLANILABİLEN SINIFLAR: Bard, Druid, Ranger, Rogue, Warrior

BAŞLANGIÇ ŞEHRİ: Qeynos

DWARF


KULLANILABİLEN SINIFLAR: Cleric, Paladin, Rogue, Warrior

BAŞLANGIÇ ŞEHRİ: Kaladim

TROLL


KULLANILABİLEN SINIFLAR: Shadow Knight, Shaman, Warrior

BAŞLANGIÇ ŞEHRİ: Grobb

ORGE


KULLANILABİLEN SINIFLAR: Shadow Knight, Shaman, Warrior

BAŞLANGIÇ ŞEHRİ: Oggok

HALFLING


KULLANILABİLEN SINIFLAR: Cleric, Druid, Rogue, Warrior

BAŞLANGIÇ ŞEHRİ: Rivervale

GNOME


KULLANILABİLEN SINIFLAR: Cleric, Enchanter, Magician, Necromancer, Paladin, Rogue, Warrior, Wizard

BAŞLANGIÇ ŞEHRİ: Ak'Anon

nen savaşlara gönderebiliyorlar. Bu zaman sınırlaması aslında mantıklı da geliyor; ancak her iki tarafın kesintisiz savaş yapabilmesini sağlayacak bir seçenek de olsaydı çok güzel olurdu. Sonuçta Dark Elves of Evilness ne zaman Paladins of Righteousness ile savaşmayı bırakacaktır ki? Ne yazık ki bu denli iddialı olan hiçbir proje ufak tefek sorunlar yaşamadan edemez. Paket kaybı (veya bildiğiniz adıyla gecikme ya da lag), karşımıza sık sık çıkan çok sinir bozucu bir problem. Gecikme fazla olduğu zaman (bağlantınızın durumunu kontrol etmeniz için ekranda bir gösterge bulunuyor) garip şeyler olmaya başlıyor, mesela canavarlar ve diğer oyuncular bir görünüp bir kayboluyorlar. Gecikme yüzde 100'e ulaştığında ise oyun piyasaya çıktığından beri oyuncuların korkulu rüyası haline gelen o meşhur "server not responding" hatasıyla karşılaşıyorsunuz. Neyse ki ilk birkaç hafta sunucularda yaşanan sorunlar büyük ölçüde çözülmüş; ancak yine de bağlantılar zaman zaman kopabiliyor.



Norrath'teki yolculuğunuz sırasında kimlerle ve nelerle karşılaşacağınız belli değil; ancak bu elemana rastlarsanız kurtulmak için dua edeceğiniz kesin.



Tüm yaratıklar karanlık ve korkunç değiller; ama tehlikeli olabilirler.

Bu arada oyuncular, geliştiricilerin başka sorunları da gidermesini bekliyorlar. Oyunu satın aldığınız haliyle bütün ses kartları desteklenmiyor (ancak Verant, bunu okuduğunuz sıralarda kullanıma sunulmak üzere yeni ses kartı sürücüleri denemekle meşguldü) ve 640x480 çözünürlüğün üstüne çıkamayan bazı 3Dfx kartlarında sorunlar var (oyun bazı kartlarda 1024x768 gibi muhteşem çözünürlüklere ulaşabiliyor). Daha da kötüsü, tasarımdan kaynaklanan birkaç hata da var. Mesela küçük görevlerden bazıları tamamlanamıyor; çünkü size yardım etmesi gereken NPC'ler sizinle karşılaştıklarını bile hatırlamıyorlar. Bunun gibi ufak tefek sorunlar, Internet'ten çekebileceğiniz dosyalarla düzeltiliyor (zaten oyuna başladığınız zaman patch'ler kendiliğinden yükleniyor); ancak *EverQuest* yine de piyasaya sürüldüğünde tam olarak bitmemiş oyunlara en son örnek. Kitapçık çok yetersiz ve hayal kırıklığı yaratıyor. Irklar ve sınıflar, ticaret yetenekleri ya da büyüler hakkında işe yarar hiçbir bilgi yok. Değerli bir kaynak olacağını umduğumuz Web sitesi (*www.everquest.com*) bile bu konularda yeterli bilgi içermiyor (yine de güncellemeler için bu adrese sık sık baksanız iyi olur). Oyuncular için ayrıntılı kitapçıklar ve bilgi isteyenler, 989 ya da Verant ile hiçbir alakası olmayan üçüncü bir site olan *EverQuest* Vault'u (www.eqvault.net) ziyaret edebilirler. Şu anda piyasada bulabileceğiniz en sürükleyici, eğlenceli ve güzel online RPG.

PC GAMER SON KARAR

86%

ARTILAR: Güzel grafikler; başarılı arayüz; dev gibi bir oyun dünyası.

EKSİLER: Sunucular biraz sallantıda; kitapçık çok kötü; ufak tefek bir sürü terslik var.

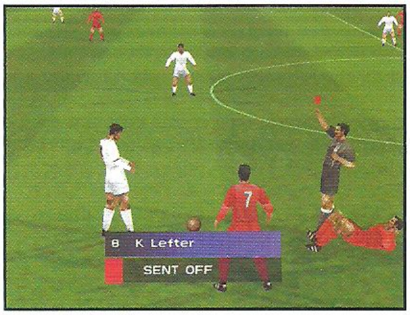
SONUÇ: Verant'a sorunları düzeltmesi için biraz süre verirseniz EverQuest, bir online RPG'den beklediğiniz her şeyi rahatlıkla sağlayabilir.

Viva Football

TÜRÜ: Spor **ÜRETİCİ:** Crimson **YAYINCI:** Virgin Interactive, *www.vie.co.uk* **GEREKENLER:** Windows 95/98; Pentium 133; 16MB RAM, 2MB SVGA ekran kartı; 4X CD-ROM sürücüsü; 30MB hard disk alanı **ÖNERİLEN:** Pentium II 266, 32MB RAM; 4MB 3D ekran kartı; 8X CD-ROM sürücüsü; 150MB hard disk alanı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Virgin Interactive, son zamanlarda sıkça rastladığımız anlamsız futbol oyunlarına bir yenisini daha ekledi.

Futbol, ülkemizde en fazla ilgi gören sporların başında geliyor. Maç günlerinde ülke gündemi bir anda değişiveriyor ve hemen herkes futboldan bahsetmeye başlıyor. Yani çoğumuz futbolla yatıp futbolla kalkıyoruz. Tabii bu, bilgisayar oyunlarına da yansımış durumda. Yeni çıkan bir futbol oyunu, oyuncuların büyük çoğunluğunu heyecanlandırmak için yeterli bir neden. Bunun farkında olan oyun üreticileri de neredeyse ayda bir yeni futbol oyunlarıyla karşımıza çıkıyor; fakat ne yazık ki bu oyunların büyük çoğunluğu kısa zamanda büyük bir hayal kırıklığına dönüşüyor. *Viva Football* da bu tür oyunlardan birisi.

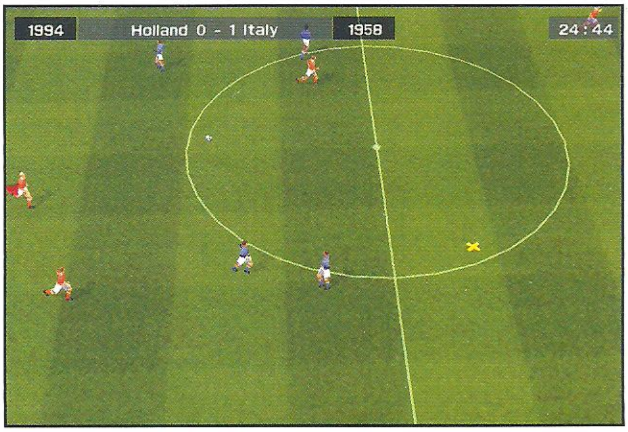


Türk futbolunun efsane isimlerinden Lefter'in de yer aldığı milli takımı yönetmek gerçekten de heyecan verici bir duygu.

Oyun, eski dünya kupalarından alınmış görüntülere yer verilerek hazırlanmış bir demo ile başlıyor. Mesela 1966 Dünya Kupası finalinde İngiltere' nin son dakikada attığı ve yılar boyunca topun çizgiyi geçip geçmediği konusundaki tartışmalara yol açan golünü bir kez daha izleyebiliyoruz. Ancak bu demo, EA Sports'un demolarının yanında biraz sönük kalmış.

Oyunda amaçlanan, altmışlı yıllardan günümüze dek futbol tarihinde adını altın harflerle yazdırmış takım ve oyuncuları karşı karşıya getirmek. Örneğin 1962 yılındaki Türk milli takımıyla 1998 yılındaki Hollanda milli takımına kafa tutabilmeniz mümkün. İşin şaşırtıcı yanı, tüm kadroların eksiksiz oluşu. Türk futbolunun efsane isimleri arasında yer alan tüm futbolcular, oyundaki yerlerini almış. Turgay ve Lefter'in de yer aldığı bir Türk milli takımını yönetmek gerçekten de heyecan verici bir duygu.

Viva Football'daki bu orijinal fikir, ne yazık ki oyunun genelindeki başarısızlığın gölgesinde kalıyor. Öncelikle arayüzün biraz baştan savma olduğunu belirtelim. Oyunun menüsünde altı seçenek var. Bunlar tek maç yapabilmenizi sağlayan "friendly", bilgisayarın seçeceği takımlarla oynayabileceğiniz "quick match", antreman yapabileceğiniz "training", 1958 yılından itibaren oynanmış olan tüm Avrupa kupaları ve Dünya kupalarına katılabileceğiniz "history", oyunla ilgili ayarları yapabileceğiniz "options" ve kaydettiğiniz bir oyuna kaldığınız yerden başlamanızı sağlayan "restore game" seçenekleri.



Oyunda grafikler ve oyuncu modellemeleri çok başarısız. Bir de kötü oynanabilirlik eklenince *Viva Football* çekilmez bir oyun haline geliyor.

İstediğimiz seçeneği belirledikten sonra sıra takımımızı seçmeye geliyor. Oyundaki takım sayısı oldukça fazla. Dünyadaki hemen tüm ülkelerin milli takımlarını seçebilmek mümkün. Her milli takım için yıllara göre değişen kadrolara da yer verilmiş olması, oyundaki takım zenginliğini bir kat daha artırıyor.

Taktik ekranı çok basit ve hiçbir ayrıntıya yer verilmemiş. Yapabildiğiniz tek şey, takımın hangi formasyonda oynayacağını belirlemek ve ilk onbirde yer verilen oyuncuları değiştirmek.



Oyunda gol atan takımın oyuncuları, gol sevincini yaşarken çok saçma haraketler yapıyorlar.

Asıl büyük hayal kırıklığı, maça başlandığında yaşanıyor. Oyunun grafikleri oldukça başarısız. *Viva Football*'un oyuncu modellemeleri ve animasyon konularında son zamanlarda gördüğümüz en başarısız oyun olduğunu söylersek abartmış olmayız. Özellikle futbolcuların koşuşları karşısında gülmemek için kendimizi zor tuttuk. Ayrıca gol sonrasında yaşanılan sevinç gösterileri sırasında futbolcuların yaptıkları hareketlere bir anlam verebilmemiz de ne yazık ki mümkün olmadı. *Viva Football*'un oynanabilirliği için de iyi şeyler söyleyebilmek mümkün değil. Pasların yerini bulması için büyük çaba sarf etmek gerekiyor. Topa yön verebilmek ise neredeyse imkansız.

Oyunda diğer tüm futbol oyunlarında olduğu gibi kamera seçimine yer verilmiş; fakat *Viva Football*'daki kamera seçimi sadece kameranın uzaklığının ayarlanmasıyla sınırlı kalmış. Hiçbir şekilde açıyı değiştirebilmek mümkün değil. *FIFA 99* ya da *Champion's League 98/99*'daki kamera çeşitliliği göz önüne alındığında *Viva Football*, bir kez daha sınıfta kalıyor.

Viva Football, son zamanlarda sıkça rastladığımız başarısız futbol oyunlarından sadece biri. Ne grafik açısından, ne de oynanabilirlik açısından rakiplerine yaklaşmayı başaramıyor. En iyisi bu oyunla hiç zaman kaybetmeyin ve *FIFA 99* oynamaya devam edin.

PC GAMER SON KARAR

34%

ARTILAR: Takım sayısı çok fazla; kadrolar eksiksiz.

EKSİLER: Kötü grafikler; baştan savma arayüz; başarısız oynanabilirlik; komik animasyonlar.

SONUÇ: *Viva Football* oynamak, futbol oyunlarından hoşlananlar için tam bir zaman kaybı.

Internet Bağlantınız Yok mu ?
Ya da !
Internet Bağlantınız Var da Şikayetiniz Çok mu?

Türkiye'de İlk Defa Anında Internet !

https://abone.tru.net.tr

Kullanıcı : abone
Parola : abone
Erişim Numaramız : 0822 261 0110

Bütün Hatlarımız 56 K, 5 MB Web Alanı, FTP Arşivi 4 Ayrı E-Posta Adresi, Online Gaming Network, Haber Grupları

- Internet erişiminiz varsa yukarıdaki adresten anında abone olabilirsiniz. Eğer erişiminiz yoksa telefonumuz kullanıcı adı ve parolanız da yukarıda!
- Anında abonelik için ödemeyi kredi kartı ile yapmanız gerekmektedir.
- Havale ile ödemelerde aboneliğiniz havalelerin hesabımıza geçtiği gün açılır.

TruNet **Tel: (216) 327 79 77**

Fighter Squadron: Screamin'

TÜRÜ: Uçuş simulasyonu **ÜRETİCİ:** Parsoft **YAYINCI:** Activision, (310) 473-9200, *www.activision.com* **GEREKENLER:** Windows 95/98; Pentium II 266; 32MB RAM;, 4X CD-ROM sürücüsü; 300MB hard disk alanı; mouse **ÖNERİLEN:** Pentium II 300; 64MB RAM; 8X CD-ROM sürücüsü; 600MB hard disk alanı; 3D hızlandırıcı kart; Joystick **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** LAN: Maksimum 8 oyuncu; TCP/IP: Maksimum 8 oyuncu; Internet: Maksimum 8 oyuncu.

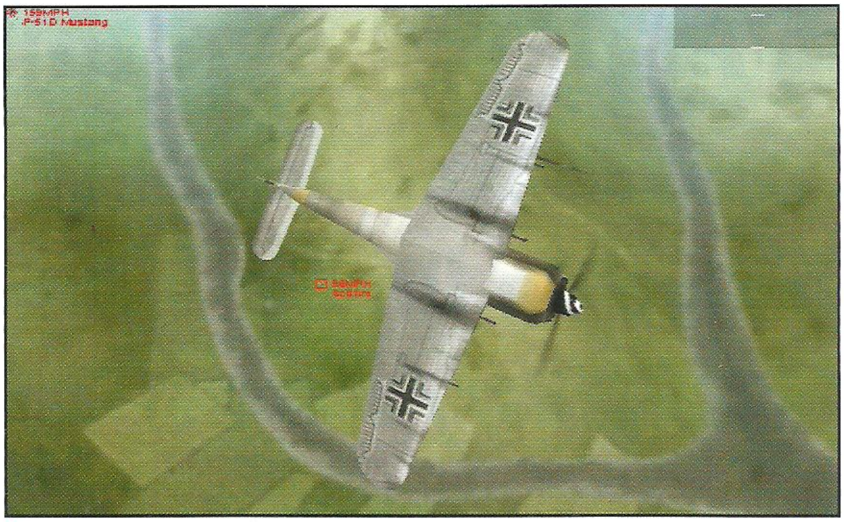
Fighter Squadron'un geçtiği uzun ve taşlı yollar, harika bir simulasyonun patlamasıyla değil, harika olabilecek bir simulasyonun poflamasıyla sonuçlanmış.

Eğer bir oyuna bakıp da bu oyunun "Bitsin ya da bitmesin, Mart'ta piyasaya sürelim" mantığıyla hazırlandığını anında anlıyorsanız, bu oyun *Fighter Squadron: Screamin' Demons Over Europe*'tan başkası olamaz. Oyun sağlam ve çakılmadan çalışıyor; ancak tam olarak bitirilmiş bir ürün olmaktan çok uzak. Oyunla beş dakikanızı geçirir geçirmez yarım bırakılan yerlerle, zamandan kazanmak için vazgeçilen ya da baştan savılan özelliklerle ve daha geniş bir kitleye hitap etmek ümidiyle gayet yüksek potansiyele sahip bu simulasyonun kalitesinin kırpılıp kırpılıp kuşa çevrimiş haliyle karşı karşıya kalıyorsunuz. Bütün bunların, iki seneden fazla bir süredir geliştirme aşamasında olan böyle bir oyunda yaşanması çok garip. Harika olabilecek bir oyunun sonunun bu şekilde olması da büyük utanç kaynağı.

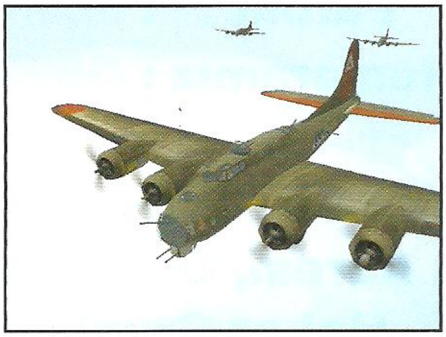
Fighter Squadron, A-10 Cuba'yı hazırlayan ekibin geliştirdiği ve 2. Dünya Savaşı döneminde geçen br simulasyon. *A-10*, yetersiz kitapçığı yüzünden kaybeden çok güzel bir simulasyondu. Görünüşe bakılırsa Activision bundan hiç ders almamış; *Fighter Squadron*'un basılı bir el kitabı varsa da (*A-10*'un yoktu), bunun üçte ikisi taktikler ve uçaklarla ilgili bilgiler gibi yardımcı malzemelerden oluşuyor. Oyunla ilgili kısımlar ise son derece zayıf. Garip garip tuşlar (makineli tüfeği çalıştırmak için niçin Command Vehicle tuşunu kullanasınız ki?) yetmiyormuş gibi bunları istediğiniz gibi değiştirebileceğiniz bir seçeneğin de olmaması yüzünden kontrolleri ve özellikleri tam anlamıyla kullanmakta zorluk çekiyorsunuz.



Klasik P-51 Mustang. Ayrıntılara dikkat, özellikle de pilota ve kabine. Pilotlar güzel animasyonlar eşliğinde paraşütle bile atlayabiliyorlar.



Yerşekilleri düzgün görünüyor; ancak oyundaki üç bölümün alanı da 40x40 ile sınırlanmış durumda.



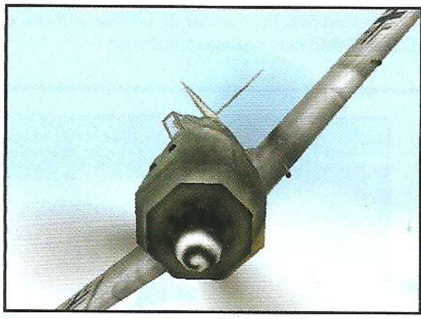
B-17 gibi ağır bombardıman uçaklarının ve Ju 88 gibi avcı/bombardıman uçaklarının eklenmesi, *Fighter Squadron*'un en iyi özelliklerinden biri.

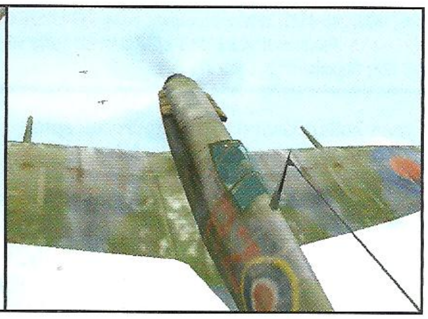
Sunulan özellikler, genel olarak bakıldığında oldukça güçlü görünüyor. Almanya, İngiltere veya Amerika tarafında uçuş kariyeriniz boyuca yaklaşık 30 tane hazır görevi istediğiniz sırayla oynayabiliyorsunuz. On değişik uçak bulunuyor: Amerikalılar P-38J, P-51D ve B-17G'lerle; Almanlar Focke-Wulf 190A, Junkers JU-88A4 ve Messerschmitt ME-262'lerle ve İngilizler de Mosquito Mk VI, Typhoon Mk IB, Lancaster Mk II ve Spitfire Mk IB'lerle gökyüzüne çıkıyorlar. Kullanması kolay ve güçlü bir görev editörü sayesinden neredeyse sonsuz defa yeniden oynamanız mümkün. Multi-player desteği genel olarak çok sağlam; ancak ne yazık ki 8 kişiyle sınırlı (16 kişi sözü verilmişti). Oyuna yardımlaşmalı görevler konulmamış; ancak bu tür görevleri editör sayesinde yaratabilirsiniz (ama yardımlaşmalı bir B-17 görevinde iki kişinin farklı silahları kontrol etmesini sağlayamadım). Genelde multi-player özellikleri düzgün ve tatmin edici.

En ilginç özellik ise maalesef yarım bırakılmış: Parsoft'un OpenPlane dili adını verdiği bir yardımcı program. Bu özellik sayesinde uçağınız en ince ayrıntılarına kadar önünüze getiriliyor ve istediğiniz değişiklikleri yapıp kafanızdaki uçağı yaratabiliyorsunuz. Bu yarattıklarınız yalnızca uçaklarla da sınırlı değil, oyundaki nesneleri ve hatta yerşekillerini bile baştan kurmanız mümkün. Bunun için henüz bir arayüz hazırlanmamış; ancak birkaç geliştirici bu işlemi basitleştirmek ve otomatikleştirmek için bir GUI üzerinde çalışıyor. Oldukça fazla potansiyele sahip güzel bir özellik... Tabii gelecek için.

Nesne modellemeleri çok kaliteli, ayrıntılar oldukça fazla ve hareketli yüzeyler kullanılmış. Uçaklar tamamen üç boyutlu olarak modellenmiş, yani dışarıdan içeri baktığınız zaman göstergeleri bile görebilirsiniz. Ancak bunun yarattığı bazı sorunlar da var: Uçaklar tek parça nesneler oldukları için kabinler modellerin bir parçası halinde. Diğer bir deyişle mecburen "sanal kokpit" modu kullanılıyor. Bu yüzden en çok kullanılan kokpit modlarından biri olan "clear cockpit" modu da kullanılmaz hale geliyor. Başınızı camdan sarkıtmanızı önleyen bu özellik yüzünden basit işler bile bazen çekilmez bir hal alabiliyor. Gös-

Demons Over Europe





Solda FW-190'ın önden görünüşü; sağda ise Typhoon. Uçakların birkaç hasar noktası bulunuyor. Fizik modelinin mükemmel olması sayesinde parçalar kopabiliyor ya da zarar görebiliyor. Ayrıca uçağınız hasar aldığında manevra yeteneği de azalıyor.

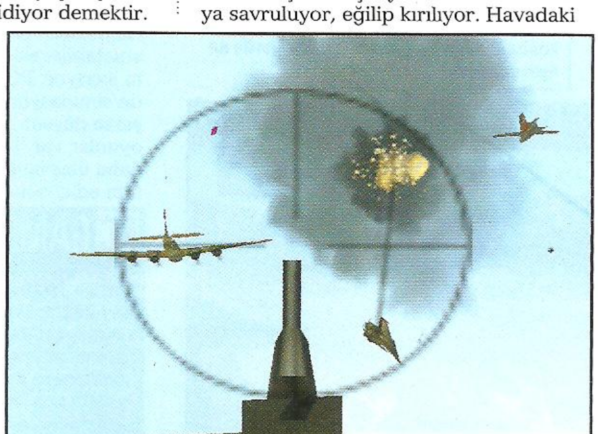
tergeler ve kontroller oldukça rahat okunabiliyor; ama eminim birçok kişi eski tarz sabit bir kokpitte uçmayı tercih edecektir. Olumlu tarafından bakarsak, hem iç hem de dış modellerdeki aşırı denebilecek ayrıntı seviyesi sayesinde grafiklerin içinde resmen kayboluyorsunuz. Mesela B-17'de etrafınıza baktığınızda uçağın her tarafını, hatta pilotu bile (üstelik vurulduğunuz zaman ayağa kalkıp pencereden dışarı atlıyor) görmeniz mümkün. Güzel bir özellik.

Daha büyük bir sorun, kabindeki sallantının zaman zaman aşırıya kaçması, üstelik bu özelliği kapamanın bir yolu da yok. Evet, gerçek uçaklar da belli koşullarda sallanırlar; ama monitörde durmaksızın titreyen bir kokpit de insanda göz bırakmaz. Kamera açıları yeterli; ama zar zor, dış görünüşlerin daha fazla olması ve padlock görünümünün daha kararlı olması iyi olabilirdi. Ayrıca bu görünümlerde hedeflere otomatik olarak zoom yapılması eğilimi var, savaş sırasında bu oldukça dikkat dağıtabiliyor.

Kendi durumunuzun çok farkında olamadığınız için oyunda bu açığı kapamak amacıyla hedef kimliği ve heads-up-display gibi (!) birçok gösterge kullanılmış. 2. Dünya Savaşı konulu bir simulasyonda uçmak için HUD'e ihtiyaç duyuyorsanız bir şeyler ters gidiyor demektir.

Gökyüzüne havalandıktan sonra Fighter Squadron'un en ciddi sorunlarından bazıları kendilerini yavaş yavaş göstermeye başlıyorlar. Yerşekilleri yer yer çizgilerden oluşmuş. Gökyüzü ise hiç ton farkı olmayan masmavi bir halı gibi. Güneş yok, bu yüzden de güneşi arkanıza alarak uçmak gibi favori simulasyon taktiklerinden bazılarını uygulamanız imkansız. Ama işin garip tarafı, menüde güneşin olup olmamasını ayarlayabileceğiniz bir seçenek var, yani büyük ihtimalle oyunun piyasaya sürülmesine yakın bir zamanda bu özellikten vazgeçilmiş. Çok daha kötü bir sorun da oyundaki aşırı sis: Görüntü çok çabuk bulanıklaşıyor ve ufuk çizgisini görünmez hale getiriyor. Bunun iki tane sonucu var. Birincisi, üzerinize gelen uçakları hedef kimliği özelliği kapalıyken seçebilmeniz çok zorlaşıyor, ikincisi de yönünüzü bulmak için göstergelere muhtaç kalıyorsunuz. Bu şüphesiz performansı artırmak için yapılmış birşey. Bunu yapan bütün diğer simulasyonlarda, ufuk uzaklığı ayarı ya da açıp kapama düğmesi bulunur. Parsoft ise bunlarla hiç uğraşmamış.

Ancak en çok kalbimizi kıran şey uçuş modelleri oldu; çünkü oldukça güzel hazırlanmışlar. *Fighter Squadron*'un hangi yönden başarılı, hangi yönden zayıf olduğunu anlamak için fizik modellemesiyle uçuş modellemesi arasındaki farkı iyice belirtmemiz gerekiyor. Fizik modellemesi, nesnelerin gerçek dünyada gösterdikleri davranış ve tepkilerdir, uçuş modellemesi ise uçakların o fizik modeli içindeki davranış biçimidir. Parsoft'un fizik modeli olağanüstü. Yerde bunu görmenin en iyi yolu, uçağınızı bir binaya çarptırmak; her yer kırılıp dökülüyor, her şey oradan oraya savruluyor. Lastiklerinizden biri yalpalaya yalpalaya enkazın içinden çıkıyor. Pervaneler havaya savruluyor, eğilip kırılıyor. Havadaki savaşlarda ise hasar modellemesi çok üstün; kanatları sıyrılabiliyor (hatta belki zaman zaman fazla kolay bir şekilde), kalıcı ve zamanla artan hasarlar görüyorsunuz. Mesela iniş takımlarınızdan birini kaybettiğiniz zaman son derece gerçekçi bir şekilde kalan takımlarla iniş yapmaya ya da uçağı gövdesinin üzerinde indirmeye çalışıyorsunuz. Kanattan vurulduğunuzda bir süre daha idare edip ana üste uçağınızı bakımdan geçirme planları kurarken, bir anda o kanadın kopup düştüğünü görebilirsiniz. Gerçekten iyi bir iş yapmışlar.



Şey, ben sadece silahlarımın B-17 kanat adamlarım üzerinde etkili olup olmadığını test ediyordum (sanki bunu daha önce hiç yapmamışız gibi!).

Ne yazık ki uçuş modeli, bu fizik motorunun hakkını verecek şekilde güzel hazırlanamamış. Piyasadaki en gerçekçi 2. Dünya Savaşı oyunu olma iddiasındaki *Fighter Squadron*, bu iddiasını gerçekleştirmekten çok uzak. Sıkı simulasyoncular için hiç uygun değil. Oyunun tasarım aşamasında gördüğümüz şeklinde çok gerçekçi uçuş modelleri vardı; ancak oyuncuya bunları açıp kapama seçeneği sunması gerekirken Parsoft, bu özelliği tamamen iptal etmiş. Ne kadar denerseniz deneyin, hiçbir uçağa spin yaptıramıyorsunuz. Aslına bakarsanız uçaklardan birini stall yaptırırken bile sorunlar yaşadık. Gözlerin kanlanması, silah donanımındaki ayarlar, birden fazla motorun kontrol edilmesi gibi simulasyon delilerinin özellikle dikkat ettiği ufak tefek nüanslar bu oyunda yok. Parsoft'un nesnelerin modellemesine gösterdiği ilgi ve dikkati ya da *A-10 Cuba*'daki modelin kalitesini düşününce, ekibin uğraşsa çok daha iyisini becerebileceğini görüyoruz.

Fighter Squadron, türünün en iyi oyunları arasında yer alabilirdi; ancak maalesef bundan çok uzak. "Piyasaya hemen sürelim, hatalarını sonra düzeltiriz" mantığı hiçbir oyunda bu kadar belirgin olmamıştı. Açıkça görülüyor ki, oyunun geliştirme aşaması uzun ve sorunlu olmuş; ekiptekilerin "öylece piyasaya sürün" derken hissettikleri duyguları tahmin edebiliyoruz. Oyun daha iyisini hak ediyordu. Şu anda piyasada bulunan diğer dört *WWII* oyununda görülmeyen özellikler var (şaşırtıcı bir şekilde iki ağır bombardıman uçağının eklenmesi de bunlara dahil); ancak üzerinde daha çok çalışılması gerekirdi. Fighter Squadron, ileride çıkarılacak okkalı yamalar sayesinde gerçek potansiyeline erişebilir; ama o gün gelene kadar bu oyunu satın almayı pek düşünmeyin.

PC GAMER SON KARAR

62%

ARTILAR: Mükemmel fizik ve nesne modellemesi; uçakların çeşitliliği.

EKSİLER: Arcade tarzı uçuş modeli; felaket kokpitler; yoğun sis; güneş yok; kitapçık da oldukça zayıf.

SONUÇ: Ciddi değişiklikler yapacak bir patch ile adam olabilecek, bitirilmemiş olduğu her halinden belli olan bir oyun.

NASCAR Revolution

TÜRÜ: Yarış Oyunu **ÜRETİCİ:** Stormfront Studios **YAYINCI:** EA Sports, (800) 245-4525, *www.easports.com* **GEREKENLER:** Windows 95/98; Pentium 200; 8X CD ROM sürücüsü; 32MB RAM; 370MB hard disk alanı; Direct3D uyumlu hızlandırıcı **ÖNERİLEN:** Pentium II 400; 64MB RAM, 24X CD-ROM sürücüsü; 500MB hard disk alanı; direksiyon **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Modem (28.8 veya üstü); seri modem; IPX; Maksimum oyuncu sayısı: 8

Şirin grafikler ve NASCAR lisansı, bu döküntü oyunun felaket kontrollerini ve ciddiyetsiz tasarımını örtbas edemiyor.

EA Sports *NASCAR Revolution*'u ilk kez tanıttığında (üstelik de bu oyunun orta düzeyde NASCAR hayranlarına yönelik olduğunu söyleyerek) o ağır Papyrus oyunlarındaki yorucu öğrenme eğrisiyle uğraşmaksızın zevkli bir şekilde yarışabileceğimi düşünerek heyecanlanmıştım. Ne yazık ki, görünüşe bakılırsa EA Sports sonunda yalnızca arcade düşkünlerinin ihtiyaçlarına cevap vermekle yetinmeyip *Revolution*'ı yeniden düzenleyerek sıkı simulasyon hayranlarına da hitap eder hale getirmek istemiş; ama sonuç iki grubu da memnun edebilecek gibi görünmüyor.

EA Sports oyunlarındaki "inanılmaz grafikler" geleneğine uygun olarak *NASCAR Revolution*'da da mükemmel arabalar ve çekici pistler bulunuyor; fakat oyunun sunduğu güzelliklerin keyfini sürebilmek için deyim yerindeyse "tanrı gibi" bir sisteme sahip olmanız gerekiyor. Daha mütevazi sistemler için değiştirebileceğiniz birçok ayar bulunmasına rağmen, ancak seçenekleri kapatıp çözünürlüğü düşürmeye başladınız mı her şey çok sıradan gözükmeye başlıyor. En fazla poligonu gösterebilen güçlü sistemlerde bile ekranda birkaç araba olduğu zaman oyun belirgin bir şekilde yavaşlıyor (ne kadar düşük ayrıntı seviyesi seçerseniz seçin); ayrıca belirsiz bir nedenden dolayı 3Dfx tabanlı kartlardaki Glide desteği, Direct3D'den çok daha yavaş sonuç veriyor. Grafik motoru ile ilgili bir diğer karın ağrısı da, arkaplandaki nesnelerin gereğinden fazla ve ayrıntılı çizilmesi. Bu yarış üzerinde çok etkili olmasa da daha uzun düzlüğe henüz girmişken bir sonraki virajın oradaki tribünlerin ekranda belirmesi dikkatinizi dağıtabilir.

NASCAR Revolution, bir simulasyon olarak neredeyse her bakımdan zayıf. Arabanızda ayarlar yapmak (hatta bunlardan bazıları arabayı tamamen kullanılmaz duruma getirecek aptalca ayarlar) üzere garaja girebiliyorsunuz; ancak yaptığınız değişikliklerin etkisi ya çok az oluyor, ya da hiç olmuyor. Bir keresinde bütün lastikleri maksimum basınca getirdim, tampon ayarlarını en sona dayadım ve tekerlek millerini lastikler birbirine bakacak şekilde ayarladım. Sonuç mu? Araba default ayarlarla olduğundan çok daha iyi kontrol edilmeye başladı, üstelik hız kaybı da yoktu! Daha da kötüsü var; sarı bayrak kalktığında veya pit stop esnasında arabanızın kontrolü elinizden alınıyor. Eğer bu özellik seçimlik olsaydı çok şık olabilirdi; ama oyuncuların CPU'ya teslim olmaya zorlanmasını hoş göremeyiz. Böyle yaparak yarışın bu kritik safhalarının gerektirdiği stratejileri de bir kenara atmış oluyorlar.

Revolution, bir arcade oyunu olarak da hiç iyi sayılmaz. Arabaların tutuşu en iyimser bakışla bile oldukça ağır, ayrıca yalnızca lanet arabayı sola döndürmek için bile deliler gibi uğraşmak zorunda kalabiliyorsunuz (genellikle oval olan NASCAR pistlerinde çok pis bir durum). Maksimum hızda giderken direksiyonu sonuna kadar sağa ya da sola kırsanız bile arabanız çok az dönüyor. Bilgisayar kontrollü sürücülerin ise size arkadan çarpmak konusunda hiç utanmaları yok, bu yüzden birçok yarış daha en başından berbat oluyor. Çarpışmalar bile etkileyici değil, hatta önceden hazırlanmış gibi gözüküyorlar. Aynı senaryoyu kaç kez üstüste yaşadığımı size anlatamam: Birileri arkadan çarpıyor, ben duvara tosluyorum ve hep aynıymış gibi gelen o spin'lerden atıyorum.



Bir yarıştan çıktığınızda oyun, bu güzel arabaları yaklaşık 20 saniye boyunca gösterecek ve siz de tırnaklarınızı yiyeceksiniz.



Sarı bayrak kalktığında gidip mutfaktan kendinize abur cubur alabilirsiniz, buralarda kontrolü bilgisayar alıyor (pit stop'larda da aynı şekilde).



Araba içindeki görünümde hız duygusu çok zayıf. Bunun gibi bir trafiğin olduğu düşünülürse, kazanma şansınız oldukça azalıyor.

Şayet sağlam temelleri olsaymış, bu oyunun diğerlerinin arasından sıyrılmasını sağlayabilecek birçok güzel özellik bulunuyor (ancak bunlar bile sallantıda). İyimser yönünden bakarsak animasyonlu pit ekibini izlemek çok güzel ve genel olarak görüntüler oldukça etkileyici. Multi-player olarak LAN üzerinde sağlam bir oyun çıkarmanız mümkün; ancak Internet yarışçıları hiç heveslenmesin. Spikerlik görevini Bob Jenkins ve Benny Parsons üstlenmiş; fakat birkaç turdan sonra kendi kendilerini tekrar etmeye başlıyorlar. Bu konuşmaları kapamanız mümkün, ancak o zaman yardımcı konuşmaları da kapamış oluyorsunuz. Bu düşündüğünüzden daha az bir kayıp olabilir; çünkü "stay high" veya "stay low" gibi tavsiyeler sizi çoğunlukla yanlış yönlendiriyor.

NASCAR Revolution'ın kötü yanlarının listesi oldukça kabarık ve burada anlatabileceklerimizden çok daha fazlasını içeriyor. PC'de yarış zevkleriniz, arcade/simulasyon ayrımının ne tarafına düşerse düşsün, piyasada çok daha iyi oyunlar var. Üstelik bunlardan birçoğu daha ulaşılabilir bir donanımla daha tatmin edici sonuçlar veriyor.

PC GAMER SON KARAR

34%

ARTILAR: Animasyonlar ve görüntüler genel olarak çok güzel; araba modelleri ve desenleri etkileyici.

EKSİLER: Korkunç kontrol, yetersiz yapay zeka, dağ gibi sistem gereksinimleri vs. vs.

SONUÇ: Yarış oyunlarını seviyor musunuz? O zaman uzak durun.

Recoil

TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Zipper Interactive **YAYINCI:** Electronic Arts, (800) 245-4525, *www.ea.com* **GEREKENLER:** Pentium 166; 32MB RAM; 240MB hard disk alanı; Windows 95/98; 2MB ekran kartı; DirectX-uyumlu ses kartı **ÖNERİLEN:** Pentium 233; 3dfx-tabanlı hızlandırıcı kart **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Seri: Evet; Modem: Evet; IPX: Evet; Çoğaltılabilir: Hayır; Ücretsiz Internet Hizmeti: Evet; Maksimum oyuncu sayısı: 8

Gelecekte geçen bu tank savaşı oyununda tek kişinin dünyayı ne kadar kısa sürede kurtarabileceğine şaşacaksınız.

Bakın bakalım bunlar size tanıdık gelecek mi? Önümüzdeki yüzyılın ilk 20 senesi geride bırakılmış ve dev bir bilgisayar şirketi, insanları gördükleri anda öldüren robotlar geliştirmiş. Hayatta kalan bir grup insan da özgürlük savaşçıları haline gelmiş, bir yandan harap şehirlerin kalıntılarında saklanırken diğer yandan da şirketin soykırım planlarını başarısızlığa uğratmanın yolunu aramaya başlamışlar. Sonunda da sade bir çözüm bulmuşlar: Geçmişten birinin, robotları üreten şirket tarafından yapılmış bir süpertankın kontrolünü ele alması için bir "zaman döngüsü" kullanmak ve çılgınlığı daha başlamadan durdurmak.

Tamam, *Recoil*'in hikayesi Terminator filmlerine inanılmaz derecede benziyor olabilir. Ancak bundan fazlasıyla rahatsız olacak aksiyon hayranlarının çok olduğunu düşünmüyorum, zaten oyuna başladığınızda Zipper Interactive'in işini gayet iyi yaptığını göreceksiniz. Ayrıca arcade shooter tarzında bir oyunda senaryonun ne kadar iyi olduğu o kadar da önemli değil; önemli olan içinizdeki yok etme duygusunu açığa çıkarıp çıkarmadığı. *Recoil* bunu kesinlikle başarıyor; ancak bunun ne kadar süreceği oyuncudan oyuncuya değişecektir.

Gelecekteki vatandaşlarınız size Battle Force Tank'ınızı ya da kısaca BFT'nizi (bu kısaltma size bir şey hatırlattı mı?) veriyorlar. Mayınlar, havan topları, füzeler (güdümlü ve normal), darbeli silahlar, lazerler ve hatta nükleer başlıklardan oluşan dev gibi bir cephaneliğe sahipsiniz. Ayrıca BFT'nizin görünüşünü ve işlevini değiştiren modüller de ekleyebiliyorsunuz. Doğru malzemelerle BFT'niz suyun ve lavların üzerinde gidebilir, hatta minyatür bir denizaltıya dönüşebilir. Kulağa hoş geliyor, ta ki Hover ve Amphibious modları arasında hiçbir değişikliğin olmadığını ve bir denizaltıyı kontrol ederken klasik klavye/mouse kontrolünün ne kadar garip geldiğini fark edene kadar. Bu denizaltıyı nasıl kontrol edeceğinizi öğrenmenize pek gerek yok; çünkü zaten yalnızca birkaç dakika boyunca kullanacaksınız.



Bütün görevler aynı şekilde bitiyor; robotlar tarafından kontrol edilen bir makineyi buluyor sonra da patlatmak için neresinden vurmanız gerektiğini belirleyip yerle bir ediyorsunuz.



Namluyu gövdeden bağımsız bir şekilde hareket ettirmeyi öğrenirseniz, savaşta başarıya ulaşma şansınız oldukça artar.

Yeni başlayanlar tankın namlusunu sabitleyebilirler, böylece sürekli ileriye ateş edersiniz; ancak namluyu gövdeden bağımsız bir şekilde hareket ettirmeyi öğrenirseniz son derece etkili olursunuz. Biraz uğraşmanız gerekiyor (özellikle de mouse hareketlerini ters çevirmek için bir seçeneğin olmaması yüzünden); ancak bir kez alışınca çevrenize ölüm kusarken aynı anda harika manevralar da yapabileceksiniz.

En zor beğenen oyuncular bile müthiş grafikler karşısında oldukça etkilenecekler. Yerşekillerinin hafifçe açılı görünmesi dışında bütün grafikler mükemmel. *Incoming*'in daha ayrıntılısını düşünün, böylece *Recoil*'ın neye benzediğini anlayabilirsiniz. Özellikle freon adlı silahın ve lazerlerin efektleri güzel hazırlanmış; bunlardan ilki araçları dondurup paramparça ediyor, ikincisi de düşmanı ısıtıp ısıtıp kor haline getiriyor sonra da patlatıyor. Füzelerin bıraktığı izler ve patlamalardan sonra daireler şeklinde yayılan şok dalgaları nefes kesici.

Sorun şu ki, bu güzel görüntülerin tadını çıkarmaya yetecek zamanınız olmayabilir. Eğer yeterince büyük ve stratejik olarak zorlayıcı olsalardı, altı bölüm yeterli olabilirdi; ama *Recoil*'dekilerin neredeyse hepsi nispeten küçük bölümler. Üstelik başarıyla aranızdaki tek engel, yalnızca düşmanların sayısının delicesine fazla olması. Altı bölümden beşini, on saatten biraz daha fazla bir sürede bitirebildim.

Multi-player modu *Recoil*'ın raf ömrünü uzatabilirdi; ama modem oyunlarından gördüğüm kadarı pek ümit verici değildi. Bugünlerde "yalnızca DeathMatch" moda oldu; ayrıca sadece yedi tane harita var. Ancak Internet üzerinde 7-8 kişi daha olunca karşılıklı oynamak ve hareket eden her şeyi patlatmaya çalışmak oldukça zevkli olabilir.

Recoil'da öyle büyük yenilikler yok; ama savaşlar oldukça zevkli. Uslanmaz bir aksiyon hayranıysanız, bu oyun sizi oldukça memnun edebilir.

PC GAMER SON KARAR

76%

ARTILAR: İnanılmaz patlama efektleri; esnek arayüz.

EKSİLER: Küçük bölümler; orta karar AI; tek kişilik oyun çok kısa sürüyor; multi-player modu yalnızca DeathMatch içeriyor.

SONUÇ: Bu oyundan yorulmaya başladığınız zaman zaten artık sıkılmaya da başlamış olacaksınız.

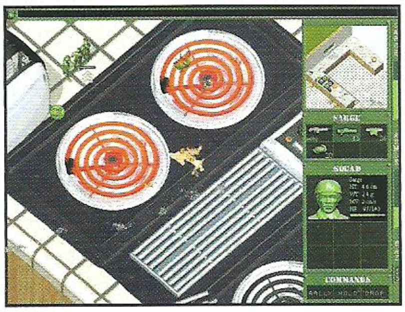
Army Men II

TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** 3DO **YAYINCI:** The 3DO Company, (800) 336-3506, *www.3do.com* **GEREKENLER:** Pentium 90; 16MB RAM; 4X CD ROM sürücüsü; 150MB hard disk alanı **ÖNERİLEN:** Pentium 200; ses kartı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** TCP/IP ya da IPX ağı üzerinde 4 oyuncu; modem veya seri bağlantı ile 2 oyuncu

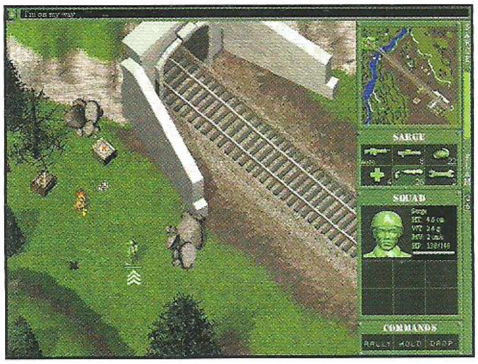
Geçen yılın favori oyununun "devamında", Sarge ve onun yeşil bereli ayıcıkları tekrar karşımızda.

Geçen senenin *Army Men* oyunu, uzun zamandır rastladığımız en ümit verici oyunlardan biriydi. Oyun, realtime strateji ve aksiyon arasında düzgün bir denge kurmayı başarmış ve ortaya yepyeni bir fikir atmıştı: Gerçek askerlerin yerine hepimizin çocukken oynadığı o plastik yeşil oyuncak askerlerden koymak! Ancak *Army Men* zevkli bir oyun olsa da, kavramındaki potansiyelden tam olarak yararlanamamıştı. Oyunun oynanışı çok klasikti ve küçükken oyuncak askerlerimin sonunu hazırlayan bir sürü silah (mesela büyüteçler, aerosol kutuları, çakmaklar ve mutfak ocakları) eksikti. En kötüsü, oyunun geçtiği mekanlar sıkıcı ormanlar ve diğer alışılmış arkaplanlarla sınırlıydı. En heyecanla beklediğimiz savaş alanı (yani arka bahçe) bu oyunda yer almıyordu.

Orijinal oyuna getirilen bu eleştiriler o kadar sıklaşmıştı ki 3DO, zaman geçirmeden bir devam oyunu geliştirerek bunlara yanıt vermek istedi. Konu ilk oyunla aynı; çetin ceviz Sarge rolünü üstleniyor ve kötü Godless Tan kuvvetlerine karşı savaşıyorsunuz. Olaylar birçok RTS oyununda olduğu gibi yukarıdan ve kayan bir bakış açısından görüntüleniyor; ancak burada stratejiye o kadar fazla önem verilmemiş. Her görevin başında yanınıza genellikle üç veya dört asker veriliyor daha sonradan da paraşütle indirilen adamlarla destekleniyorsunuz. Tan'leri katletmenin yanı sıra oyundaki haritaların birçoğunda bilmeceyi andıran amaçlarınız bulunuyor; mesela eve dönmenizi sağlayacak geçidi bulmak ya da radyo kulesini tamir etmenize yarayacak aletlerin yerini tespit etmek gibi.



Mutfağa geldiğiniz zaman düşman komandoları ve dev böceklere karşı gözünüzü dört açın. Büyüteç çok işinize yarayabilir.



Bu görevde, Tan sabotajcılarını etkisiz hale getirip köprünün yıkılmasını önlemeniz gerekiyor.



General Plastro'nun adamlarından birkaçı, bizim adamlarımızdan birinin ağzından laf almaya çalışıyor. Kamplarını basarak onlara istediklerini verin!

Oyunun büyük kısmı klasik ormanlık alanlarda geçse de, zaman zaman bazı esrarengiz kapılardan geçerek Kitchen Campaign'de Tan'lere karşı dövüşebiliyorsunuz. Burada beyaz mutfak karoları üzerinde ilerlerken karşınıza dev hamamböcekleri ve düşman askerleri çıkıyor. Askerlerinizin elektrikli ocağın üzerinden zıplamalarını iyi zamanlamaya dikkat edin, ocağın menziline girenler korkunç bir şekilde eriyorlar. Savaş alanında koşuştururken çok geçmeden birilerinin çevreye kutular ve çeşitli power-up'lar bırakmış olduğunu göreceksiniz. Klasik bazukalar, lav silahları ve el bombalarını da kullanabileceğiniz gibi Kitchen Campaign'de aynı zamanda aerosol kutuları, M80'ler ve düşmanları pişirmek için büyüteçler de elinizin altında olacak.

Görsel olarak *Army Men II*, ilk oyunla neredeyse kafa kafaya. Her şey hala iki boyutlu düz portreler şeklinde ve açıkçası çok da heyecan verici değil. 3DO, en azından motoru geliştirerek 3D'den yararlanabilirdi (Total Annihilation'da olduğu gibi). Yine de *Army Men II* düşük konfigürasyonlu sistemlerde bile oldukça rahat oynanıyor; bugünlerde bunu becerebilen oyunların sayısı oldukça az.

Multi-player seçeneği, tek kişilik oyundan biraz daha farklı. Elinize bir miktar plastik veriliyor ve her bölüme başlamadan önce kendi birimlerinizi kendiniz oluşturuyorsunuz. Rakipleriniz de insan olduğu zaman bu hiç fena değil; ancak bilgisayar kontrollü takımlar sizi pek zorlamayacak.

Army Men II'deki yapay zekanın gerçekten de çok kötü olduğunu belirtmeden geçmeyelim. Yol bulma sistemi tamamen rezalet; dar yerlerden geçmek gerektiğinde Sarge ve adamlarının kafaları karışıyor, genellikle de geri dönüp ters yöne gitmeye başlıyorlar. Galiba ne Tan'ler, ne de Green'ler temel eğitim derslerini pek iyi almamışlar; çünkü birileri onlara ateş edene dek düşmanın varlığının farkına bile varmıyorlar. Eşit derecede saçma bir özellik de oyunun müzikleri. Usul usul çalan klasik müzik, ekranda sürüp giden katliamla trajikomik bir şekilde çelişiyor.

Sonuçta *Army Men II*, yeniliklerle dolu bir devam oyunu gibi değil de ilk oyunun aynısı gibi görünüyor. Eğer ilk *Army Men*'den hoşlandıysanız bundan da oldukça memnun kalabilirsiniz. Ancak 3DO'nun, bu oyunu uzun zamandır beklediğimiz etkileyici bir devam oyunu şeklinde sunamaması çok yazık .

PC GAMER SON KARAR

68%

ARTILAR: Harika silahlar; mutfakta ve arka bahçede geçen görevler; sıradan PC'ler de de çalışabilir.

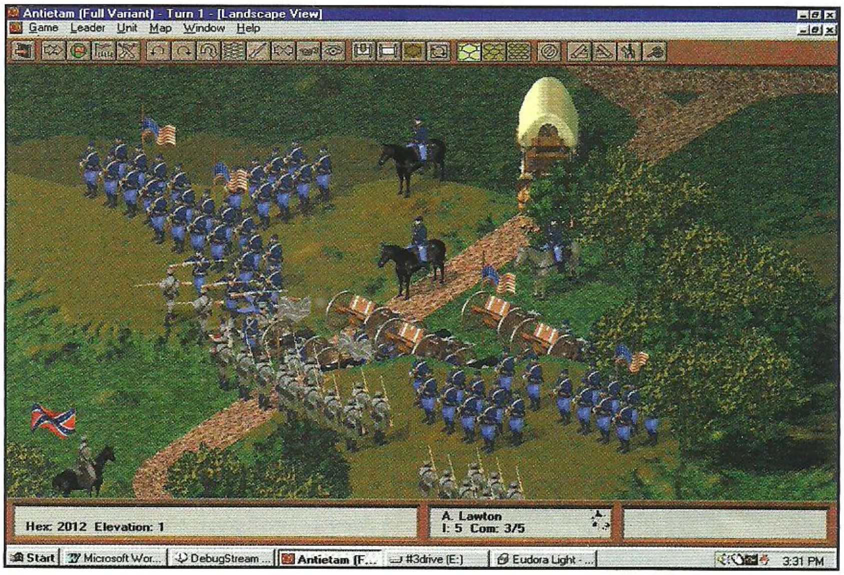
EKSİLER: Orta karar grafikler; ilk oyundan bu yana çok az gelişme var.

SONUÇ: İlginç sayılabilecek bir konusu olan orta halli bir aksiyon/RTS karışımı.

North vs. South

TÜRÜ: Strateji **ÜRETİCİ:** Erudite **YAYINCI:** Interactive Magic, (800) 789-1534, *www.imagicgames.com* **GEREKENLER:** Windows 95/98; Pentium 166; 16MB RAM; 4X CD-ROM sürücüsü; 50MB hard disk alanı; Mouse **ÖNERİLEN:** Pentium 200; 32MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Hotseat: 2 oyuncu; LAN: 2 oyuncu; TCP/IP: 2 oyuncu; Internet: 2 oyuncu; Modem: 2 oyuncu.

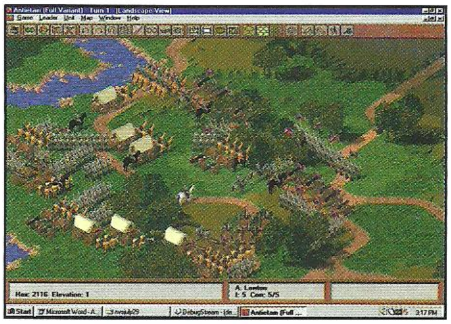
Great Battles motoru, iç savaşın karmaşık komutlarının altından kalkabilmesi için yenilenmiş; ancak oyunun zayıflıkları ayrıntılarda gizli.



North vs. South'ta savaş alanında üç değişik zoom seviyesi var. En büyük görünümde, oldukça güzel çizilmiş birimlerin ve yerşekillerinin ne kadar ayrıntılı olduklarını rahatça görebilirsiniz.

Masaüstü savaş oyunlarının, komutlardaki karmaşıklığın savaşı nasıl etkilediğini iyi bir şekilde yansıtan bir türü vardır. Böyle bir sistemde, liderlik komutları çok az kullanılır ve her bir birime bir komut menzili verilir. Sadece ve sadece bu menzilin içindeki ve doğru açıdaki birimler diğer birimlere hareket emri verebilir. Interactive Magic'in en son oyununda bu tür savaş oyunlarının temel unsurları bulunuyor; ancak çok sallantıda çalışan, ağır işleyen ve açıklamaları yetersiz olan bu oyun, zevkli olmaktan biraz uzak.

North vs. South'taki motor, kökeni GMT'nin mükemmel bir masaüstü oyununda dayanan Great Battles serilerinde kullanılan motorun değiştirilmiş bir hali. Oyunda, her birinin çeşitli değişik versiyonları olan 10 tane savaş var: Antietam, Brandy Station, Cedar Mountain, Cedar Creek, First Bull Run, Second Bull Run, Five Forks, Gettysburg, Gaines Mill ve The Wilderness. Garip bir senaryo özelliği sayesinde bunları değişik sıralarda oynayabiliyorsunuz; ama bazen aynı savaş ikinci kez önünüze geliyor ("sonsuz" bir senaryo!). Savaşlarda güzel render edilmiş birimler ve ayrıntılı haritalar kullanılıyor; fakat yer isimleri gibi ek özellikler konulmamış.



North vs. South, artık miadını dolduran *Great Battles* motorunu kullanıyor. Motor elden geçirilmemiş ve düğmelerle çubuklardan oluşan, kullanması çok zahmetli bir arayüzü var.

Üç değişik zoom seviyesi ve 180 derecelik dönüş düğmesi bulunmasına rağmen zaman zaman istediğiniz açıyı yakalamak imkansız oluyor. Ağaçlar dost birimlerin önünü tamamen kapatabiliyor, bu yüzden Sparse Trees seçeneğini kullanmak zorunlu oluyor. Seslerde de hatalar var; atnalı sesleri birkaç kez takılıp kaldı ve oyunu yeniden başlatmamız gerekti. *Great Battles* sistemini dönüştürürken ayrıntılara önem verilmediği açıkça ortada; ana kontrol çubuğunda ateş düğmelerinden biri olan menzilli saldırı düğmesinin üstünde hala "missile weapons" yazıyor. Yanılmıyorsam iç savaş sırasında okçular kullanılmamıştı. Diğer aksaklıklar arasında oyunun içine tam olarak yerleştirilememiş bir açıklama bölümü ve beklediğiniz bilgiler yerine bomboş bir Web tarayıcı sayfası açan About the Battle seçeneği bulunuyor.

North vs. South'un komut sistemi, basit bir soruna çok karmaşık bir çözüm getiriyor ve sonra da bunu doğru dürüst açıklayamıyor. Komut modelini çok sıkı bir şekilde uygulamasına rağmen bu modelin nasıl çalıştığını ne kitapçıkta ne de oyunun içindeki bilgi kutularında anlatmıyor. Ayrıca komutlara verilen önem de yanlış yerde toplanmış; tarihin bu devresinde hiçbir birim (tarih öncesi çağlarda geçen önceki oyunların aksine), bağlı oldukları komutan kendilerinden 100 metre ilerideyken geri çekilmez ya da boş boş beklemezdi.

Sorunlar bunlarla da bitmiyor. Generalinizin üstüne tıkladığınızda hangi birimleri kontrol ettiğini görebiliyorsunuz; ancak bir kez tıkladığınızda o birimleri hareket ettirmek zorundasınız, vazgeçme şansınız bulunmuyor. Moral sistemi de çok zayıf, adamlarınız sık sık yanlış tarafa gidiyor ya da korkup geri çekiliyorlar; birçok birim bir çatışmadan çıktıktan sonra arkasını dönüp kaçıyor. Dahası, moralle ilgili cezalar çok ağır ve genel komuta sistemine pek uyum göstermiyor. Masaüstü oyunların bütün karmaşıklığını bilgisayara aktaran, ancak bunu yaparken oynanışı basit tutmak amacıyla klasik bilgisayar oyunu tasarımını kullanan savaş oyunlarına dayanamıyorum. Battleground serilerinde de başıma aynı şey gelmişti; oynanışa hiçbir katkısı olmayan ve gereksiz karmaşıklık yaratan özellikler vardı. Battleground'u sevdiyseniz inceleme puanına 10 puan daha ekleyebilirsiniz; ama satın almadan önce oyunun yamasının çıktığından emin olun. Ben yine de *Age of Rifles* ve *Sid Meier's Gettysburg!* oynamaya devam edeceğim.

PC GAMER SON KARAR

56%

ARTILAR: Karmaşık komut yapısı, savaş oyunu delilerini oldukça memnun edebilir.

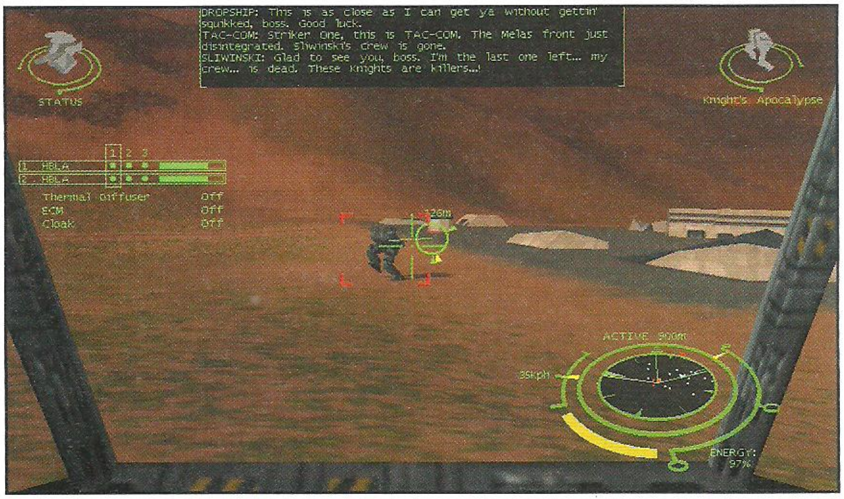
EKSİLER: Eski çağ savaşlarına yönelik anlaşılmaz ve demode bir arayüz kullanılmış; komutların yerine getirilmesi çok zahmetli; birçok bug var.

SONUÇ: Sabırlı oyuncular bu oyundan hoşlanabilir, ama piyasada daha iyi savaş oyunları bulunuyor.

Starsiege

TÜRÜ: Aksiyon ÜRETİCİ: Dynamix YAYINCI: Sierra, 800-757-7707, www.sierra.com GEREKENLER: Pentium 200 (166MHz 3D hızlandırıcı ile — Glide veya OpenGL); 32MB RAM; 524MB hard disk alanı; Windows 95/98; Mouse; Klavye ÖNERİLEN: Pentium 300; 32MB RAM; Glide veya OpenGL destekli 3D hızlandırıcı MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ: Modem üzerinden 16 oyuncu; LAN; ücretsiz Internet servisi; Çoğaltılabilir

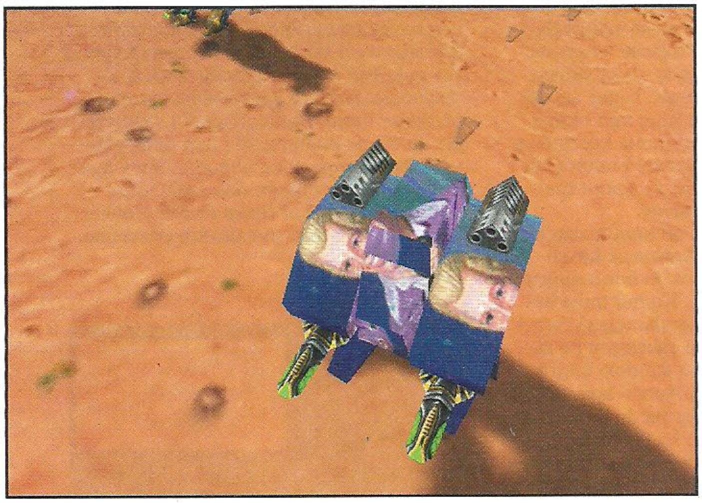
Grafikler açısından tam bir gövde gösterisi olan bu oyun, hikayesinin ilginçliği ve multi-player potansiyeli bakımından da oldukça dikkat çekici.



Starsiege'i multi-player olarak oynarken puanınızı yüksek tutmak için gecikmeyi hesaba katmanız gerekecek. İpucu: Eğer kör nokta menzilinde kullanmayı planlamıyorsanız, değişik türde silahları aynı anda kullanmayın.

Bu Earthsiege/Starsiege evrenine yaptığımız altıncı ziyaret olsa da, yeni başlayanların önceki oyunları bilmek konusunda endişeye kapılmalarına gerek yok. Bunu yapmak için yeterli zamanı ve isteği olanlar ise kitapçığı okuyarak ya da oyunla birlikte gelen ve *Starsiege*'deki savaşlardan önceki 400 sene içindeki bütün önemli olayları içeren şık özet kitapçığına bakarak kendilerini son derece ayrıntılı olan bu hikayenin akışına bırakabilirler. Tabii ki birçok oyuncu bu bilgileri yüklenmeden doğrudan doğruya oyuna geçecektir; ancak bu çok sorun yaratmaz. Bilmeniz gereken anafikir kısaca şu: Mars üzerinde yaratıklara ait son derece güçlü bir grup silah keşfeden insan kolonistler, dünya kökenli İmparatorluğa karşı ayaklanarak özgürlük mücadelesi veriyorlar. İmparatorluğun teknolojik üstünlüğünün bu yabancı savaş makineleriyle zayıflamasından dolayı Mars çöllerinde bir iç savaş patlak veriyor.

İlk birkaç görevde, İmparatorluk polisine karşı mücadele veren bir asiyi oynuyorsunuz. Ancak geçmişte dünyaya iki kez saldırmış oan Cybrid'lerin ("cybernetic hybrid"in kısaltması) gelmesiyle birlikte iki insan ırkı, iç hesaplaşmaları bir kenara bırakıp bu ortak düşmanlarına karşı birlikte savaşmaya başlıyorlar. Uzayın derinliklerinden gelen bu baş belalarına karşı yardımlaşmalı bir savaş verseler de, asiler ve İmparatorluk kuvvetleri arasında içten içe bir çekişme sürüp gidiyor. Bu gerilim, konu geliştikçe kilit roller oynayan iki kardeşin arasındaki sürtüşmelerle dramatize ediliyor ve olaylar güneş sisteminin değişik yerlerinde geçiyor.



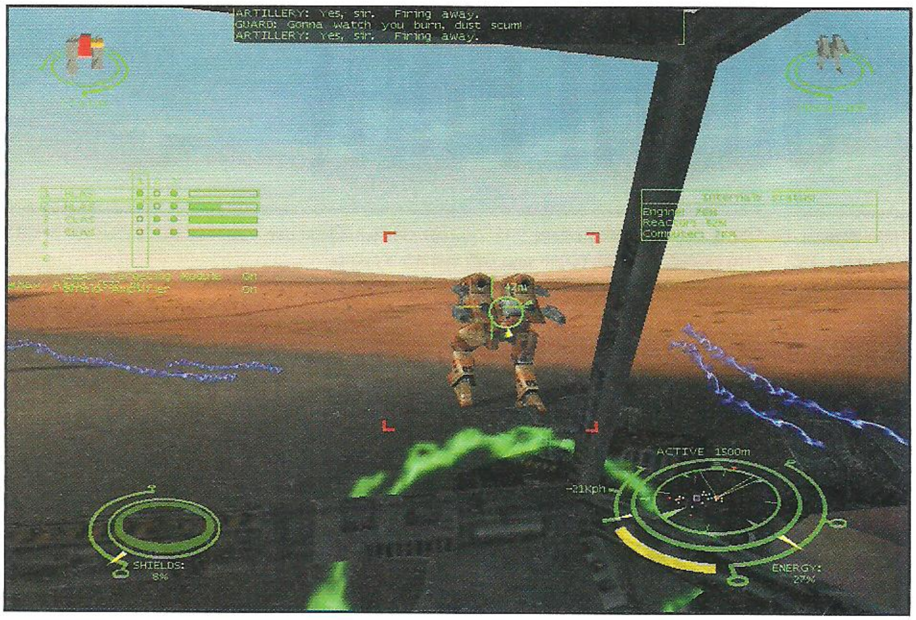
HERC'inizin üstüne country-western efsanesi Porter Wagoner'ın bir resmini döşemeye ne dersiniz? Oyunla birlikte gelen ve kullanması çok kolay olan Custom Skins özelliği sayesinde daha da fazlasını yapabilirsiniz.

Biri insanlar, biri de Cybrid'ler tarafında olmak üzere iki senaryo var. Her iki kuvvette de iki tür araç bulunuyor; paletli "tanklar" ve Herculean ya da kısaca HERC adı verilen iki bacaklı dev robotlar. Doğal olarak malzemelerinizi kuşanırken oldukça serbestsiniz; zırhınızı, motorları, reaktörleri, bilgisayar donanımlarını, sensörleri ve silahları, Vehicle Depot'da bulunan malzemeler arasından istediğiniz gibi seçmeniz mümkün (savaş sonrasında ele geçirilen malzemeler sürekli olarak bu depoya taşınıyor). Ancak seçeneklerinizi sınırlayan faktörler var. Görevin yeri, HERC'lerin taşıma kapasitesi ve savaş tecrübeniz, kullanacağınız aletleri belirleyen ana unsurlar. Bu durumda bile kendi savaş tarzınıza uygun bir makine yaratmanız çok uzun sürmeyecek, özellikle de kullanmayı planladığınız malzemelerin özelliklerini iyice incelerseniz işiniz çok kolay. Ayrıca kendi yüzünüzün fotoğraflarını ve takım logolarınızı oyuna katabiliyor, herhangi bir aracın dış kaplamasını istediğiniz gibi değiştirebiliyorsunuz.

Geliştiriciler 3D grafikler yaratma konusunda giderek mükemmele yaklaştıkça "şimdiye kadar gördüğüm en güzel grafikler" lafını o kadar sık kullanmaya başladım ki, artık yeterli etkiyi yaratmadığını düşünür oldum. *Starsiege*'in grafikleri söz konusu olunca küçük dilinizi yutacağınız kesin. Gökyüzündeki yıldızlara kadar bu türde şimdiye dek rastladığımız en güzel grafikli oyun. Şovun yıldızları da HERC'ler; pırıl pırıl silahları ve neredeyse gerçek gibi görünen gölgeleriyle çok çeşitli ve gerçekçi hazırlanmış mekanlarda savaşıyorlar. Cybrid HERC'ler daha da nefes kesici. Bunların tasarımları insanların HERC'lerinden oldukça farklı; ayrıca yabancı teknoloji hissinin yanı sıra kötülere ait makineler oldukları duygusu da gerçekten çok iyi verilmiş. Ancak grafiklerin bu kadar mükemmel olmasının da bir bedeli var; hızlı denebilecek bir sistemde bile ayrıntı seviyelerini maksimumda tutarsanız büyük savaşlar sırasında animasyonlar kesikle-



Booom! Cybrid'ler işin içine karışınca ortalık bir anda karman çorman olacak!



Bu kadar yaklaşırsanız her attığınızı vuracağınız kesin; ayrıca kısa bir süreliğine de olsa HERC'lerin inanılmaz grafiklerini izleme fırsatı bulabilirsiniz. Ancak unutmayın, bu kadar yakından attığınızı vurmak sizin için olduğu kadar rakipleriniz için de kolay. Güvenli bir uzaklıkta durmayı tercih edebilirsiniz.

şip yavaşlayabiliyor.

Acemiler için hazırlanan alıştırma görevlerini saymazsak, *Starsiege*'de üsleri ve konvoyları korumaktan tutun da düşman üslere bütün gücünüzle saldırmaya, keşif görevlerine ve düşman bölgesinin tam ortasına gerilla tarzı saldırılara dek uzanan 34 tane senaryolu görev (18 insan, 16 Cybrid) bulunuyor. Her görevde hikaye biraz daha ilerliyor; ayrıca yeni araçlar ve silahlar elde ediyorsunuz. İnsan görevlerinin sonuncuları artık biraz ağır kaçıyor; ama uzay konulu bir oyunda biraz melodram olmalı. Zaten savaşlar sırasındaki görüntüler o kadar mükemmel ki, bu sahnelerin yanında biraz daha çeşitli sahneler insanın sinirini hiç mi hiç bozmuyor.

Ancak bazı oyuncular, *Starsiege*'in garip kontrol arayüzü nedeniyle oyundan yeterince zevk alamayabilirler. Bildiğim kadarıyla bu oyun, robotun üst kısmını gövdeden ayrı olarak hareket ettirmenizi sağlayan özelliğin bulunmadığı ilk mech simulasyonu. Bunun yerine klavye ya da joystick ile yönünüzü belirlerken nişan alma işini de mouse ile yapıyorsunuz. Kulağa yeterince basit geliyor; ama pratikte biraz sorunlu. Robot savaşı oyunlarıyla oldukça fazla zaman geçirmiş olmama rağmen yönümü hiçbir zaman *Starsiege*'de olduğu kadar kaybettiğimi hatırlamıyorum. Üstelik de tamamen aynı ayarlarla oynadığım bir oyunu (*Recoil*) henüz bitirmişken.

Birçok oyuncu için bu iş neden bu kadar zahmetli olacak? Bunun nedeni, kısmen ekranın alt kısmında hedef işaretinizle birlikte hareket eden ve yönünüz hakkında size görsel destek sağlayan namlu ya da silah benzeri birşey olmaması (mesela Recoil'da var). Bir başka faktör de birçok HERC'te kokpitlerin kafesli olması ve silahlarla etrafa "bakınırken" görüşünüzü oldukça kısıtlaması. Hava savaşı simulasyonlarındaki "virtual cockpit" görünümünde ileri ateş eden silahlarla nişan almak gibi bir şey. Son olarak silahların atış menzilleri kısıtlı ve çok sağda ya da çok solda (yukarı/aşağı için de aynı şey geçerli) bir hedefe nişan alırsanız bazı silahlarınız kullanım dışı kalıyor. Sanırım bu HERC tasarımının bir sonucu; ancak bana kalırsa bu tasarımın pek de akıllıca olmadığının bir kanıtı. Tanklarda alışılmış namlular kullanılıyor; fakat bunların kötü yanı 360 derecelik dönüş açısına sahip olmaları. Yani yönünüz ve silahların hedefleri konusunda kafanız daha da fazla karışabilir.

Bazı kişiler şüphesiz bu ayarlara zorluk çekmeden alışacaklardır; ama *Starsiege*'in takıma dayalı bir savaş simulasyonu olarak tam potansiyeline erişmesini engelleyen daha birçok sorun var. Özellikle sinir bozucu bir unsur, bilgisayar tarafından kontrol edilen takım elemanlarınız. İnsan senaryosunu kazanmamda takım arkadaşlarımın rolü benden daha önemli olduysa da yön bulma konusunda en az benim kadar onlar da sorun yaşıyor gibi görünüyorlardı. Görevin hemen başlarında, hatta savaş bittikten sonra yerimde hareketsiz dururken bile sürekli olarak bana çarpıp durdular. Hatta ve hatta konvoyun birine eşlik etme görevi sırasında birbirlerine bile çarptıklarına şahit oldum!



Cybrid'ler doğrudan sizin üstünüze saldırmaktan hiç çekinmiyorlar. Ne yazık ki takım arkadaşlarınız da bazen aynı şeye kalkışıyor.

Daha da can sıkıcı bir sorun, doğru dürüst bir yol bulma sisteminin olmayışı. Her takım elemanı için yalnızca bir tane aktif varış noktası bulunabiliyor, bu yüzden tek bir birime dolambaçlı bir yol izletmenin tek yolu, o birimi seçip varış noktalarını tek tek geçmesini beklemek. Bunu yapmak şüphesiz mümkün; ancak hiç de pratik değil, özellikle de her varış noktasının adını bir takım elemanından aldığı düşünülürse.

Starsiege, Sierra sunucularından sağlanan ücretsiz Internet hizmeti veriyor; ayrıca arkadaşlarınızın da oyunu satın almalarına gerek kalmadan size online olarak eşlik edebilmeleri için onların bilgisayarlarına da "kırpılmış" bir *Starsiege* yükleyebilmeniz mümkün. Başlarda gecikmeleri hesaplarken oldukça büyük sıkıntı yaşadım; ancak birkaç deneme yanılma sonrasında her şey yerine oturdu. Görünüşe bakılırsa *Starsiege*'deki teke tek savaşlarda kafadan yapılan saldırılar, *BattleTech 3000* ve *Cyberstorm 2* gibi oyunlardaki uzun manevralardan çok daha sık karşılaşılan şeylerdi. Ancak bu yalnızca benim ilk izlenimim, insanlar *Starsiege*'de yavaş yavaş yeteneklerini geliştirdikçe daha incelikli savaşların yaşanacağı kesin.

Uslanmaz *MechWarrior* fanatikleri bile *Starsiege*'de çok şey bulacaklar. Zengin bir oyun dünyası, ücretsiz online servisi, inanılmaz grafikler ve özel efektler, aracınızı özelleştirmeniz için geniş seçenekler... "Savaşan dev robotlar" fikrinden hoşlanıyorsanız, yeni bir kontrol sistemini öğrenmek istiyorsanız ve grafiklerin yükünü kaldırabilecek bir sisteminiz varsa, alışveriş listenize bu oyunu da eklemelisiniz.

PC GAMER SON KARAR

80%

ARTILAR: Grafikler; ayrıntılı kitapçık; araç özelleştirme seçenekleri.

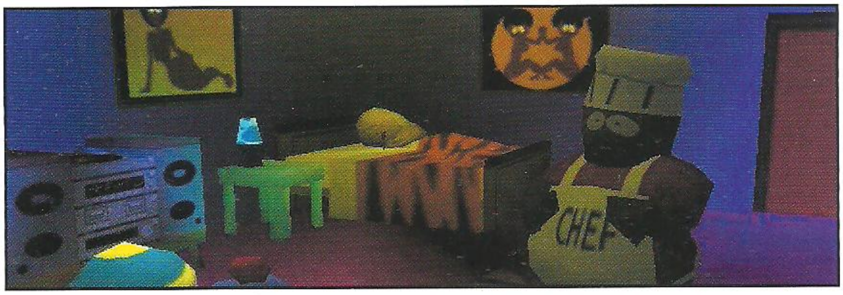
EKSİLER: Kontrol şekli biraz kafa karıştırabilir; AI zaman zaman saçmalıyor; multi-player'da gecikmeler can sıkıyor.

SONUÇ: Kontrolleri iyice öğrenirseniz bu oyun paranızın karşılığını verecektir.

South Park

TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Iguana **YAYINCI:** Acclaim, (516) 759-7800, *www.acclaim.net* **GEREKENLER:** Pentium 200; 32MB RAM; ses kartı **ÖNERİLEN:** Pentium II 266; D3D uyumlu hızlandırıcı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** TCP/IP veya LAN üzerinde 8 oyuncu

Acclaim, son çıkardığı bu sıkıcı ve ruhsuz oyunla "Lisanslı Oyunlar Çöplüğünün Efendisi" ünvanını korudu.



Chef, çocuklara minik South Park şehrini tehdit eden yaratıklar hakkında bilgi verirken...

Acclaim'in başarısız film lisanslarını satın alıp sonra da onları kullanarak son derece fazla satan, yana doğru kayan oyunlar yaptığı o eski günleri hatırlıyorum. Ancak Acclaim, PC için hazırlanmış orijinal ve yüksek kaliteli bir shooter olan *Forsaken*'ın çıkışıyla birlikte oyun geliştirme işine bakış açısını değiştirmiş gibi görünüyordu. Bu yüzden şirket geçen sene Comedy Central'ın "South Park" yapımının lisansını aldığında bu ismin hak ettiği ilgi ve dikkati göstereceklerini tahmin etmiştim, yanılmışım.

South Park'ın konusu şöyle: Şehre çok yakından geçen bir kuyrukluyıldız ortalığı toz duman ederek katil hindilerden oluşmuş orduların, inek atan UFO'ların ve kötü kalpli palyaçoların ortaya çıkmasına neden oluyor. Her nedense bunları durdurmayı akıl eden tek insanlar Cartman, Stan, Kyle ve Kelly. *Turok 2* motoru sayesinde *South Park* dünyasının tamamen 3D çizilmesiyle birlikte Acclaim'in doğru yolda olduğunu düşünebilirsiniz.

Ancak ufak bir sorun var: South Park hiç de eğlenceli bir oyun değil. Birtakım şeyler üzerinize koşturuyor, siz de onları yere seriyorsunuz, hepsi bu. Hatta ve hatta anahtarlarla bile uğraşmanıza gerek yok, kötü adamlardan yeteri kadar öldürünce kapalı kapılar ardına kadar açılıyor ve bir sonraki monoton bölüme geçebiliyorsunuz. Bunun sonucunda da ortaya inanılmaz derecede sıkıcı bir oyun çıkıyor. İlk bölümde kafanızı şişirecek bir şekilde üzerinize doğru koşan katil hindilerden yaklaşık yüzelli tane öldürüyorsunuz. Sonra da çocukların ustası Chef'le konuşuyor, başka katil hindiler öldürüyor ve şehre geri dönerek başka katil hindiler de öldürüyorsunuz ve bu böylece sonsuza kadar sürüyor...

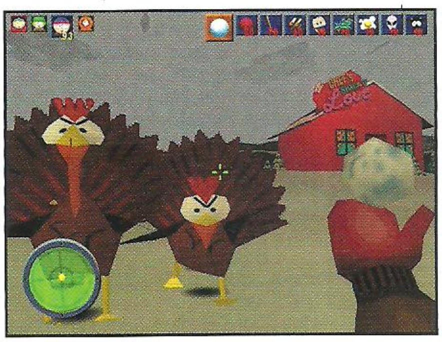
Bölümler geniş ve Nintendo 64 versiyonunu mahveden o bulanık sis de yok; ancak yine de etkileşim seviyesi hareketsiz bir tablonunki kadar. Oyunda yapacak hiçbir şey bulamıyorsunuz! Silah dükkanına uğrayıp Ned ve Jimbo'ya bir selam çakma imkanınız yok. Polis istasyonuna gidip de memur Barbrady ile iki çift laf edemiyorsunuz. Big Gay Al'in Big Gay gezisine katılmanız bile mümkün değil.

Oyundaki konuşmalar bile TV programındaki standardı yakalayamıyor. Bazı repliklerin oldukça komik olmasına ve ortalamanın üzerinde sert bir dil içermesine rağmen yalnızca ilk 10-12 kez duyuşunuzda eğlenceli geliyorlar. Aradaki filmlerde seslerin zamanlaması çok kaymış, hatta Chef'in konuştuğu bölümler bile oldukça basmakalıp. Isaac Haynes'in ağzından "Go destroy those evil robots!" ya da "Track down the alien mothership!" gibi saçma sapan laflar duyuyoruz. Fiyasko...

Oyunun en iyi özellikleri, çocuklar düşünülerek hazırlanan silahlar. Bunların arasında Nerf adlı garip silahtan kartopuna kadar her şey var (ayrıca bunların ölümcül silahlar olarak tanıtılması da çok komik). Terrence and Philip bebekler patladıkları zaman öldürücü metan gazı saçıyorlar; ayrıca "inekatar" da kullandığı cephanelerle tarihe altın harflerle yazılacak bir silah. Tabii birbirinin aynı görünüşlü yüzlerce düşmanı öldürmek zorunda kalınca bu silahların çekiciliği de uçup gidiyor.



South Park Warehouse'a girerek kartoplarınızla kötü palyaçoları yok edin (ikinci ateş modu "sarı kar").



Stan, oyunda binlerce kez karşılaşacağınız katil hindilerden birkaçı tarafından saldırıya uğruyor.

South Park bangır bangır "konsol" diye bağıran bir oyun. Oyunu bölümün ortasında kaydetme imkanınız bile yok, kontrol noktalarına bağımlısınız ve üstelik kaydetmeniz için yalnızca 8 tane boşluk var. Oyunda ayrıca şimdiye kadar görme şanssızlığını yaşadığım en korkunç "click-n-drag" klavye ayar ekranlarından biri bulunuyor. Logitech USB mouse'umun belli yönlere gitmemesine sebep olan birkaç bug da cabası.

Oyunun anlatılmaya değer tek kısmı multi-player modu. *South Park*'ta görünen hemen her karakteri kontrol edebiliyorsunuz. Oyuncuların iğneleyici sözlerinin sürekli tekrarlanmasına yol açan hatayla karşılaşmazsanız, DeathMatch modu o kadar da kötü değil. GameSpy Lite'ın da eklenmesiyle, online olarak oynamak son derece kolaylaştırılmış.

Ne yazık ki, online olarak başarılı olması bu first-person shooter'ı kurtarmaya pek yetmiyor. Türün hayranları bu oyundan kesinlikle uzak durmalı. South Park delileri ise TV programıyla yetinerek çok daha akıllıca bir iş yapmış olurlar. Çok zayıf ve başarısız bir oyun.

PC GAMER SON KARAR

40%

ARTILAR: Cartman, sizi bir iki kere güldürebilir.

EKSİLER: İnanılmaz derecede tekrarlarla dolu bir oynanış; sıkıcı bölümler; komiklikten uzak konuşmalar; hatalar.

SONUÇ: Artık akıllanması gereken Acclaim'den, lisansının hakkını veremeyen bir oyun daha.

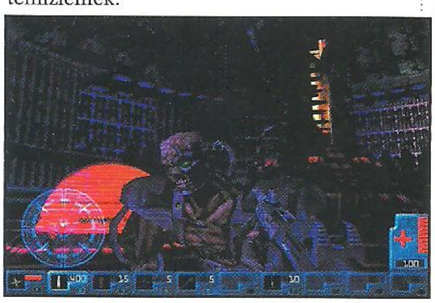
Redline

TÜRÜ: Yarış/Aksiyon **ÜRETİCİ:** Beyond Games **YAYINCI:** Accolade, (408) 985-1700, *www.accolade.com* **GEREKENLER:** Windows 95/98; Pentium 200/AMD K6-2 veya üstü; DirectX 6.0; 32MB RAM; 3D hızlandırıcı kart; 4X CD-ROM sürücüsü **ÖNERİLEN:** Pentium 300; 64MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** 12 oyuncu; IPX LAN; TCP/IP; Modem

Beyond Games, araçlarla katliam yaptığınız oyun türündeki ikinci denemesinde hedefi neredeyse tam ortadan vurdu.

Elinden Atari Lynx geçmiş herhangi birinin, Beyond Games'in otomobil savaşı türündeki ilk denemesi olan *Battle Wheels* hakkında söyleyecek güzel sözleri mutlaka vardır. *Battle Wheels*, elde oynanan sistemlerden birinde çalışmasına rağmen *Car Wars* tarzında çok gerçekçi bir dünya yaratmış ve iki ya da daha fazla Lynx birbirine bağlandığı zaman inanılmaz multi-player oyunlar ortaya koymuştu. 10 senelik bir süre sonunda oyunun devamı geldi; ufak tefek aksaklıkları da olsa *Redline*, orijinal *Battle Wheels*'ın tadını yakalıyor ve aynı zamanda bugünün müthiş PC donanımlarından da sonuna dek faydalanıyor.

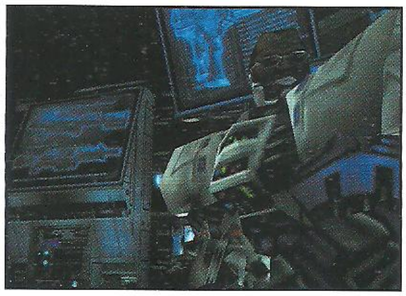
Hikaye, her zamanki kıyamet sonrası mekanlarda geçiyor. İnanılmaz boyutlarda bir sel baskını dünyamızın altını üstüne getirdikten sonra hayatta kalan zenginler *Battle Wheels* turnuvalarında gladyatör çetelerinin birbirlerini haklamasını izleyerek eğleniyorlar. Burjuvalar, favori çetelerini diledikleri silahlarla ve malzemelerle donatıp sürekli katliam yapıyorlar. Siz şirkete yeni katılmış bir paralı asker rolünü oynuyorsunuz ve bazı görevleri tamamlayarak kendinizi kanıtlamanız gerekiyor. *Redline*'daki temel engel, Red Sixers adındaki bir grup ağzı bozuk canavar. Amacınız ise onları mümkün olan en vahşi şekilde ortadan temizlemek.



Rakip araba çetelerinin üyelerinin şöhret ve para için kapıştıkları Freakway'de sıradan bir gün daha...



Jipiniz C4'lerle yüklenmiş ve amacınız da onu bu reaktörün merkezine yerleştirmek. Bunu yapmadan önce jipten dışarı fırlamayı unutmayın!



Bu komutanınız Liddy. Ving Rhames gibi konuşuyor ve dev gibi bir tank kullanıyor.

Redline'ın iki oyun modu var, araçla ve yaya olarak. Birçok görevin başında kendinizi silahla dolu bir araçta buluyor, savunma birliklerini yararak bir çeşit tesise giriyorsunuz. Monolith'in *Shogo*'sundan farklı olarak *Redline*'da görevlerin içinde de modlar arasında geçiş yapabiliyorsunuz ve bu geçişler çok düzgün.

Oyunun araba içinde geçen kısımları, *Interstate 76* ile *Quake*'in karışımı olarak tanımlanabilir. Ani patinajlarla yanlara kayarak saldırmak çok etkili bir yöntem. Karşınıza aynı anda genellikle iki veya üç düşman arabasının yanında yarım düzine kadar Red Sixer çıkıyor, bunların üzerinden geçerek rahatça safdışı bırakabilirsiniz. Hangi kontrol tarzının daha etkili olduğundan tam emin değilim; mouse ile aracınızı sürmek ve aynı zamanda nişan almak mümkün; ancak aynı anda değil. Yine de default tuşlarla parmaklarınıza kramplar girebilir, o yüzden kontrolleri yeniden düzenleyerek daha rahat bir oynanış elde edebilirsiniz.

Arabanızdan dışarı adım attığınız anda inanılmaz derecede korunmasız kalıyorsunuz. Bir tek düşman aracı bile size çarptığı anda havaya fırlayacaksınız, bu nedenle kapalı bir yerlerde korunmak ya da sürmek için başka bir araç bulmak öncelikli amaçlarınız olmalı. Oyunun yaya olarak oynanan bölümleri yeteri kadar zevkli olsa da, sürüş kısımları kadar iyi görünmüyorlar. Çarpışmalar ve sürtünme duygusu pek iyi değil; ayrıca düşmanları yere serdiğiniz zaman iyi bir first-person shooter'dan bekleyeceğiniz o haz alma duygusunu yaşayamıyorsunuz (ancak tabii bolca gördüğünüz kan revan ve çürüyen cesetler işe yarıyor). Ayrıca aracınızın bir sürü çeşit makineli ve plazma silahları ile donanmış olmasına rağmen savaş alanında koştururken yalnızca bir silah alabiliyorsunuz. Neyse ki o tek silah da dönüşüm geçirebiliyor ve aldığınız değişik cephaneleri kullanabilmeniz için bir *Transformers* oyuncağı gibi katlanıp açılarak değişebiliyor. Gayet güzel bir fikir.

Redline'da ayrıca seslendirmeler de bolca küfür içeriyor ve konuşmaların çoğu gerilim dolu fısıltılardan oluşuyor. Oyun kendini hiçbir zaman çok fazla ciddiye almıyor ve daha en başlardan ince bir mizah havası estiriyor (mesela ilk bölümde Red Sixer'ların lideri bir radyo istasyonunu ele geçiriyor ve "Kumbayah" çalmaya başlıyor).

Zaman zaman zorlaşan kontrollerin dışında *Redline*'ın önünü tıkayan tek engel, yapay zekanın biraz sallantıda olması. Yaya kısımlardaki düşmanlarınızın çevresinde dönerek çok kolayca yok edebilirsiniz, hatta zaman zaman olduğu yerde duran transa geçmiş düşmanlara bile rastlayacaksınız. Araçlardan birçoğu size yalnızca önden saldırıyor; ancak bunda bir sorun yok. Yalnızca düşmanlarının sayısıyla bile *Redline* zor bir oyun, böyle bir durumda da yükünüzü hafifletecek her şeye açık oluyorsunuz.

Sonuç olarak *Redline*'ın güçlü tek kişilik yapısı (ve buna ek olarak hiç de fena gözükmeyen multi-player içeriği), araba savaşı türünün oldukça iyi bir örneği. Oyundaki heyecanlı katliamlar, sizi uzun süre meşgul tutacaktır.

PC GAMER SON KARAR

87%

ARTILAR: Görsel olarak harika; son derece hareketli.

EKSİLER: Kontrol sizi biraz yorabilir; yaya kısımlar araç içindeki kısımlardan daha zayıf; ayrıca küçük çocuklar için pek uygun değil.

SONUÇ: Bu oyunda, "A Takımı" dizisinde bütün yayın sezonu boyunca göreceğinizden daha fazla araba savaşı var.

Cybermercs

TÜRÜ: Roleplaying **ÜRETİCİ:** Digital Impact **YAYINCI:** JC Research, (408) 977-0250, *www.game-club.com* **GEREKENLER:** Win 95/98; Pentium 120; 16MB RAM; 100MB hard disk alanı; 2X CD-ROM sürücüsü **ÖNERİLEN:** Pentium 166; 32MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** LAN; seri bağlantı; modem; Internet; Maksimum oyuncu sayısı: 4

Gelecekte geçen *Diablo* olma iddiasındaki bu düşük bütçeli RPG, zamanın çok gerisinde kalmış.

Cybermercs'teki her şey, şu sıralar çok geçerli olan sinir bozucu bir akımı çağrıştırıyor: İçerikten daha güçlü olan pazarlama. Oyunun kutusu dev gibi ve çok çekici; ancak üzerinde gerçek oyundaki basit grafiklerden hiçbiri bulunmuyor. Kutudaki yazılar güzel yazılmış ve çok etkileyici; ama oyundaki saçma sapan metinler hakkında en ufak bir ipucu yok. Çoğul kelimelerin hemen hemen hiç kullanılmadığı ve Japonca'dan çevrilmiş izlenimi veren kitapçıktan ise bahsetmiyoruz bile...

Cybermercs, Diablo'nun başarısından yararlanıp para basmak amacıyla hazırlanmış düşük bütçeli ve saçma bir oyundan başka bir şey değil. İnanmıyor musunuz? Oyunun arayüzüne şöyle bir bakın yeter; *Diablo*'ya o kadar benziyor ki, ilk bakışta onun bilim kurgu modlarından birini gördüğünüzü sanabilirsiniz; fakat daha da yakından bakarsanız acı gerçekle karşı karşıya kalıyorsunuz, bu oyun tek kelimeyle berbat!..

Cybermercs'te, sibernetik olarak takviye edilmiş bir paralı asker rolünü üstleniyorsunuz. Karakterinizi yaratırken önce dört tane klişe seçenekten (genç bir yeni yetme, olaylardan rahatsız olan bir emekli asker vs.) birini seçiyor sonra da dilbilgisi bakımından felaket olan kitapçıkta açıklanmamasına hiç şaşmadığımız ve rastgele belirlenen karakter özelliklerinizi görüyorsunuz. Ama bunlar hiçbir fark yaratmıyor, bir göreve başladıktan sonra önemli olan tek şey, mouse'un tuşuna ne kadar hızlı basabildiğiniz.



Oyunun en eğlenceli yanı, hiçbir zaman çoğul kelimelerin kullanılmaması. Bir şeyler satmak istiyorsanız Weapon and Item Market'a giderek "Sale of Weapon and Item" seçmeniz lazım.



Görev aralarında, *Blade Runner*'dan çalınmış gibi görünen bu karanlık ve yağmurlu şehirde takılıyorsunuz.



Olabildiğince hızlı tıklayın! Bu monoton uzay gemilerinde ilerlerken sık sık karşılaşacağınız pusulara dikkat edin.

Günlerinizi, görevler arasında bakım ve onarım çalışmalarıyla uğraştığınız bir şehirde geçiriyorsunuz. Karakterinizi malzemelerle donatmak, sibernetik geliştirmeler yapmak için Kalkis Life Clinic'e gitmek, Weapon and Item Market'tan eşya satın almak gibi işler için evinizi ziyaret edebilirsiniz. Yola çıkmaya hazır olduğunuz zaman Mercenary's Guild'e (ya da multi-player oynarken Arena Lounge'a) giderek görevinizi seçiyorsunuz.

Görevlerde, uzaydaki insan kolonilerine saldırmaya başlayan yabancı bir ırkla aranızda süren savaş konu alınıyor (esneme efektleri). Bazen esirleri kurtarmanız, bazen de yaratıkların belli bir yüzdesini yok etmeniz gerekiyor. Bu yaratıkları harcayarak kazandığınız ödül de altın. Görünüşe bakılırsa gelecekteki toplumlar efektif kurlarla falan hiç ilgilenmiyorlar.

Görev mekanlarınız, *Diablo*'nun yukarıdan ve eğik bakış açısıyla görüntüleniyor. Görevlerin hepsinde Alien filmlerindeki o korkunç ve gerilim dolu duygu verilmek istenmiş; ancak pek başarılı olunamamış. Bölümlerin tasarımı çok monoton, bazı yerlerde yalnızca bomboş odalar arasında yürümekle zaman geçiriyorsunuz. Tabii ki bazı kapılar kilitli oluyor ve anahtarları bulmak için etrafa tıklamanız gerekiyor. Bir odadan yandakine geçmek için kapılar yerine ışınlanma aletlerini kullanmanın ilginç olacağını düşünmüşler.

İşte tipik bir hata daha: Ne tür zırh ya da kıyafet eklerseniz ekleyin, tek şekilde hazırlanan karakteriniz her zaman aynı görünüyor. Sanki bunlar oyunu yeterince monoton yapmıyormuş gibi her görevde yaptığınız hareketler de aynı: Adamınızı hareket ettirmek için tıklıyorsunuz, üzerinize gelen sonsuz yaratığı öldürmek için tıklıyorsunuz, sıkıntıdan patlayana dek tıklıyorsunuz!

Sizi zorlayacak tek nokta, yaratıkların sayıca çok fazla olması olacak. Ayrıca berbat yapay zekayı örtbas etmek amacıyla çok acımasız yerlere yerleştirilmişler, ışınlandıktan hemen sonra birkaç yaratıkla karşılaşmanız an meselesi; ayrıca kapılardan geçtiğinizde de üzerinize sürüyle geliyorlar. Onları öldürmek için bir strateji falan yok, yalnızca hepsi ölene dek mouse'un düğmesine delice basmanız lazım sonra da eğer varsa bir ilk yardım seti kullanabilirsiniz. Ardından bir sonraki odaya geçiyor ve görevi bitirene kadar aynı işleri tekrarlıyorsunuz. Daha sonra da şehre geri gidiyor, topladığınız altınlarla yeni silahlar alıyor ve her şeye baştan başlıyorsunuz.

Bu ruhsuz oyunu Internet desteği de kurtaracak gibi görünmüyor. Çünkü şirketin bu işe ayrılan oyun sunucusunda tek kişiye rastlayamadık. Herhalde oyunu satın alanlar, tek kişilik halini denedikten sonra aldıkları mağazaya geri götürüp başka bir şeyle değiştirmişlerdi. Bu akıllıca bir hareket; ama daha da iyisi en başından beri bu oyuna hiçbir şekilde bulaşmamak.

PC GAMER SON KARAR

22%

ARTILAR: Kitapçıktaki dilbilgisi hataları sayesinde okurken oldukça eğlenebilirsiniz.

EKSİLER: Anlamsız, tekrar dolu ve sıkıcı oynanış.

SONUÇ: *Diablo* özentisi, bu incelemeyle üzerine çekilen ilgiyi bile hak etmiyor.

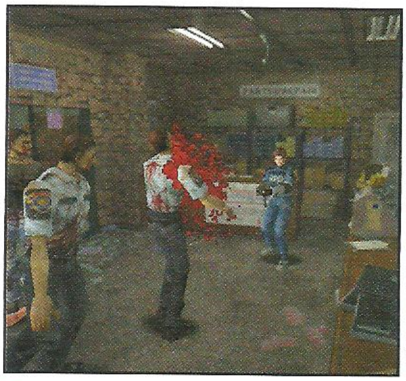
Resident Evil 2

TÜRÜ: Aksiyon/Adventure **ÜRETİCİ:** Capcom **YAYINCI:** Capcom, (408) 774-0400, *www.capcom.com* **GEREKENLER:** Windows 95; 2X CD-ROM sürücüsü; Pentium 166; 24MB RAM **ÖNERİLEN:** 8X CD-ROM sürücüsü; Pentium II 233; 64MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Bir korku klasiğinin devamı olan bu gerilim dolu oyunda, başımızın belası zombiler geri dönüyorlar.

Konsoldan PC'ye aktarılan oyunların birçoğu PC oyuncuları tarafından çok sığ bulunur ve tatmin edici olamaz. Ancak zaman zaman öyle oyunlar çıkar ki konsol oyunlarının neler becerebileceğini herkesin görmesini sağlar. *Resident Evil*'da da durum böyleydi; orijinaldi, korkunçtu ve sürüyle zombi bulunuyordu. O uslanmaz ölüler, *Resident Evil 2* ile yeniden canlanıyorlar ve sonuçta ortaya oynaması son derece zevkli (zaman zaman konsol hastalığı belirtileri gösterse de) bir oyun çıkıyor.

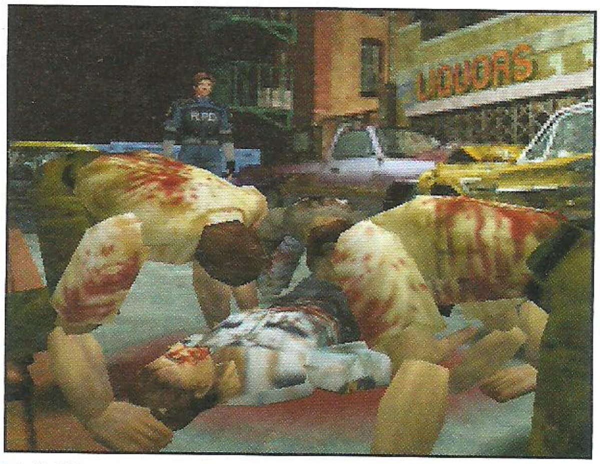
Resident Evil 2, ilk hikayedeki olayların bitiminden kısa bir süre sonra başlıyor. Umbrella Corporation'daki doğa düşmanı ahmaklar, G-Virus adlı biyolojik bir proje üzerinde çalışıyorlar. Tabii ki deneyler korkunç şekilde hatalı sonuç veriyor ve virüs hızla yakındaki Raccoon City'ye yayılarak buranın nüfusunu tamamen zombilere dönüştürüyor. Bu andan itibaren nelerin döndüğünü ve zombi hastalığının yayılmasını durdurmanın yollarını araştırmak, oyunun iki ana karakterine, yani Leon Kennedy (görevde ilk gününü geçiren acemi bir polis) ve Claire Redfield'a (o da ilk oyunun kahramanı olan kardeşi Chris'i aramak için Raccoon City'ye gelmiş) düşüyor.



İstediğiniz sadece zombi öldürmekse, oyunun Arrange modunda daha büyük silahlar ve sınırsız cephane ile oynayabilirsiniz.

Resident Evil 2'deki en müthiş özelliklerden biri, bu iki karakterden istediğinizi oynayabilmeniz. İkisinin de değişik "maceraları" oluyor (yaşayan ölülerle dehşet ve kan dolu bir mücadeleyi maceradan sayıyorsanız). Aslında ilk olarak hangi karakterle oynadığınıza bağlı olarak oyun dört farklı şekilde gelişebiliyor. Bu değişiklikler yalnızca yüzeysel değil; bir karakter olarak yaptığınız hareketler, diğer karakterle oynadığınızda yapabildiğiniz ve yapamadığınız şeyleri belirliyor. Mesela Leon olarak oynarken bir makineli tüfeğe rastlarsanız, o silaha gerçekten ihtiyacınız olup olmadığını düşünebilir, belki de sonraki oynayışınızda Claire'in kullanması için orada bırakmayı uygun görebilirsiniz.

Orijinal *Resident Evil*'da birçok bilmece çözmeniz gerekiyordu, oyunun devamında da bu özellik sürdürülmüş. İlk başta karşılaştığınız zombi saldırısını savuşturduktan sonra Raccoon City Police Station'a geliyorsunuz. Polis istasyondan çıkmaya çalışırken hikaye de yavaş yavaş gelişiyor. Bilmeceler genellikle oldukça mantıklı; ayrıntılara dikkat ederseniz fazla zorlanmadan hepsini çözebilirsiniz.



Belki bu zombiler şu anda beslenmekle meşguller; ama bu sizin güvende olduğunuz anlamına gelmiyor. Sonuçta taze ete hiç mi hiç dayanamıyorlar!

Buna rağmen bazı bilmeceler biraz fazla soyut kaçmış. Bilmecelerin gerekliliğini anlayabilirim (öteki türlü oyun basit bir shoot-'em-up'a dönerdi); ancak bazıları oldukça saçma. Yani kim polis istasyonunun çeşitli yerlerine küçük kırmızı taşlar (bunlar gizli bölgelere girmenizi sağlıyor) saklar ki? Ayrıca aynı polis istasyonunda neden kütüphane süsü verilmiş gizli kapılarla ulaşılan odalar bulunur ki? Oyunda polis şefi, bütün bu garipliklerin sorumlusu olan çılgın olarak gösterilmek suretiyle bunlar açıklanmaya çalışılmış; ancak bence hiç kimse halka açık bir binaya "unicorn stone"lar saklayacak kadar salak olamaz.

Resident Evil 2, bu anormal bilmecelerindeki açığı kapamak için ilginç bir yol izliyor; sürekli olarak, tam siz bilmeceyi çözmeye çalışırken ödünüzü patlatıyor. En beklenmedik anda kapılardan zombiler fırlıyor, ölümcül Licker gibi yaratıklar hiç uyarmadan saldırıyor, ayrıca her an dev gibi bir örümcekle burun buruna gelebiliyorsunuz. Bunlar, oyunun neredeyse kalbinizi durduracak kadar heyecanlandığı yerler (özellikle de cephaneniz azalmışsa). Çok az şey zombilerle dolu bir koridorla karşılaşıp yalnızca üç tane kurşununuz kaldığını görmekten daha korkutucu olabilir. Kabuslarınıza girecek türden şeyler yani.

Yazılım modunda çalışırken oyun grafik olarak oldukça düzgün görünüyor. Donanım destekli olarak çalışırken de gayet şık. Render edilmiş arkaplanlar güzel gözüküyor, aradaki filmler ve açılış görüntüleri de harika. Orada burada ufak tefek aksaklıklar var, mesela konsol döneminden kalma alev efektleri gibi.

Aslında *Resident Evil 2* konusundaki şikayetlerimin hepsi, PlayStation kökenli bir oyun olmasından ileri geliyor. Save sistemi hala eski moda ve kamera da en iyi açıyı vermekte zaman zaman zorlanıyor, özellikle de köşelerden dönerken. Ayrıca bir odaya her girişinizde ve odadan her çıkışınızda yükleme yapılması çok geçmeden insanı sinir ediyor. Bu sorunlar PlayStation'da o platformun kısıtlamaları yüzünden vardı; ancak PC versiyonunda düzeltilmiş olmaları gerekliydi.

Bu sorunları bir kenara bırakırsak, *Resident Evil 2*'yi oynamak çok zevkli. Konu çok derin ve hiç beklemediğiniz olaylar oluyor (bunlardan bu yazıda bahsetmeyeceğiz, sıkı bir zombi hikayesini kim mahvetmek ister ki?). Ayrıca bu oyun, piyasada gerçekten ödünüzü patlatacak birkaç oyundan biri. Kalbi zayıf olanların bütün ışıkları açıp oynamaları tavsiye olunur…

PC GAMER SON KARAR

79%

ARTILAR: Yaşayan ölüleri hırpalamak her zaman eğlenceli olmuştur; grafikler güzel, atmosfer gerilimli.

EKSİLER: Konsol etkileri hissediliyor; bazı bilmeceler çok soyut.

SONUÇ: Zombileri öldürerek iyi vakit geçirmek için bu oyundan daha iyisini bulamazsınız.

Superbike World Championship

TÜRÜ: Yarış Oyunu **ÜRETİCİ:** Milestone **YAYINCI:** EA Sports, (800) 245-4525, *www.easports.com* **GEREKENLER:** Win 95/98; Pentium 166; 32MB RAM; 144MB hard disk alanı; 4X CD-ROM sürücüsü **ÖNERİLEN:** Pentium II; Direct3D kart; 64MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Network; Modem; Seri bağlantı; Maksimum oyuncu sayısı: 8

Şu ana kadar yapılmış en gerçekçi motorsiklet simulasyonu olabilir; ancak bu en eğlencelisi olduğu anlamına gelmiyor.

Geçtiğimiz birkaç yıl içinde EA Sports, çıkardığı oyunlarla resmen para bastı. Son derece ayrıntılı olan bu oyunlar arasında *FIFA, NHL, NBA Live* ve diğer seriler önemli yer tuttu ve hayranları her sene bu oyunları ısrarla takip ettiler. Ancak şirketin son çıkardığı spor oyunu akıllara şu soruyu getiriyor: Ayrıntıya aşırı önem verilmesi gibi birşey olabilir mi?

Gitgide kalabalıklaşan motorsiklet yarışı piyasasına henüz dalan *Superbike World Championship,* diğer oyunların oluşturduğu sürüden bir temel farkla ayrılıyor: Şu ana dek yapılmış en gerçekçi motorsiklet simulasyonu olmasıyla. Şimdiye kadar yakalanamamış olan bu ayrıntı seviyesi aslında hem bir artı, hem de bir eksi...

Superbike World Championship'in resmi lisansına sahip olan bu simulasyon, bu küçük ve delidolu aletleri ayarlamanın ve onlarla yarışmanın her unsurunu tek tek içeriyor. Action ve Sim modlarından birini seçebiliyorsunuz:



Bu işlere kafası işleyenler, motorsikletlerinin en ince ayarlarıyla oynayarak kendi yarış tarzlarına uygun makineyi yaratabilirler.



Aksiyon tabanlı motorsiklet simulasyonlarına alışıksanız, Superbike'ın gerçekçi fizik modelini tanıyana dek virajları geniş almaya çalışın.

Action modu oyunu basitleştirmek ve herkesin oynayabilmesini sağlamak için tasarlanmış; ayrıca sonradan daha dişli olan Sim moduna geçmenizi de rahatlaştırıyor. Gelişmiş gerçekçilik seçenekleri sayesinde otomatik ve manuel vites, hızlanma sınırlamaları, gidondan takla atmanızı önlemek amacıyla fren duyarlılığı ve keskin dönüşlerde yardım almak gibi şeyleri ayarlayabiliyorsunuz.

Her iki modda da Honda, Kawasaki ve diğer motorsikletlerin üzerinde tek yarış yapabiliyor ya da bütün sezonu oynayabiliyorsunuz. Superbike'ın 12 pistinin hepsi oyunda mevcut; hızlı ve Direct3D uyumlu bir hızlandırıcınız varsa hem motorlar, hem de pistler (her şey çok ayrıntılı olarak modellenmiş) olağanüstü görünüyor. Rage Pro tabanlı kartım bile 800x600 çözünürlükte bu oyunu hakkıyla oynatabildi.

Sim modunda motorsikletinizin telemetri ayarlarıyla oynayarak performans üzerinde daha ince değişiklikler yapmanız mümkün. Kitapçıkta bu ayarların hepsi için kısa açıklamalar var, bu sayede acemiler de bu işe bulaşabilirler. Kendi rüya makinenizi yaratmak için şasiyle, gidon uzunluğuyla, vites oranlarıyla, amortisörlerle ve lastiklerle denemeler yapabilirsiniz. Bütün bunlar bizi gerçekçilik konusuna getiriyor, sanırız oyunun en iddialı olduğu yön bazı oyuncular için de ne yazık ki eksi bir puan olacak. Oyun o kadar gerçek ki daha esnek motorsiklet simulasyonlarının o umursamaz hız duygusunu yaşamanızı zorlaştırıyor. Action modunda bile virajlardan sağ salim kurtulmak için ne kadar çok yavaşlamanız gerektiğini görünce şaşıracaksınız. Üstelik bu keskin virajlardan bir sürü var. Önünüzdekileri geçmek de son derece zor. Bir pistte en iyi zamanı elde etmek için en iyi "çizgiyi" bulana kadar alıştırma yapmanız gerekiyor, yani yarış sırasında her an motorsikletinizin pistin neresinde bulunması gerektiğini bilmelisiniz. Bilgisayarın kontrol ettiği yarışçılar bu çizgiyi zaten bildikleri için önünüzdekini geçmeye uğraşmak size sıralamada daha iyi bir yer kazandıracağına, tam tersine çok değerli birkaç saniye kaybetmenize yol açabilir. İnsanlara karşı yarışmak biraz daha ilginç. Ancak iki kişiden fazlasının oynayabilmesi için bir LAN kurmanız lazım; çünkü Internet desteği yok. Aslında bu pek şaşırtıcı değil; çünkü bu yarışın gerektirdiği hassaslık, en ufak bir gecikmede bile korkunç sonuçlar doğurabilirdi.

Ultra gerçekçi bir deneyim arayan Superbike hayranlarının bu oyundan daha iyisini bulamayacakları kesin. Ancak bu kitle çok sınırlı; korkarım motorsiklet ve bilgisayar oyunu hayranları oyunun "affetmeyen" yaklaşımından kısa sürede soğuyacaklar.



Simulasyon modunda, her pistteki en iyi "çizgiyi" gösteren işaretli alıştırma turları atmanız mümkün.

PC GAMER SON KARAR

73%

ARTILAR: Üstün gerçekçilik; mükemmel grafikler.

EKSİLER: Gerçekçiliğe verilen aşırı önem, yüksek hızla yarışmaktan aldığınız zevki baltalayabilir; sesler de zayıf.

SONUÇ: Üzerinde çok uğraşılmış bir simulasyon; ancak bazen aşırıya kaçabiliyor.

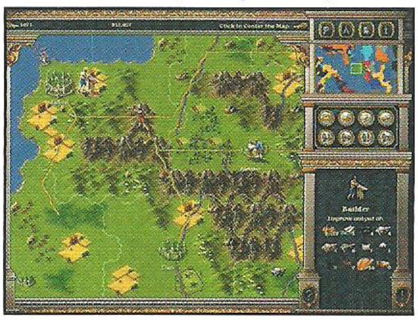
Imperialism II

TÜRÜ: Turn-based strateji **ÜRETİCİ:** Frog City **YAYINCI** SSI, (408) 737-6800, *www.ssionline.com* **GEREKENLER:** Windows 95/98; Pentium 100; 16MB RAM; 80MB hard disk alanı **ÖNERİLEN:** Pentium 166; 4X CD-ROM sürücüsü; 32MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** LAN (6 oyuncuya kadar); TCP/IP (6 oyuncuya kadar)

Bir öncekinden çok da farklı olmayan Imperialism II oyunu, soyguncu baronlardan çok Keşifler Çağı üzerinde yoğunlaşıyor.

Imperialism hayranları hemen endişelenmesinler; *Imperialism II*'yi kurduğunuzda içinizi kaplayan o "déjà vu" hissi, açıklama kısmının sonunda kaybolacak. Yüzeysel olarak bakınca iki *Imperialism* oyununu birbirinden ayırmak güç olabilir; ancak oyunun asıl temellerinde birçok geliştirme ve yenilik bulunuyor. Ve evet, bunlar yepyeni bir oyun yaratabilecek kadar da fazla.

Imperialism II'yi yargılarken, oyunun tamamen değişik olan çevresini hesaba katmalısınız. Endüstri devrimi ve kapitalizmiyle İmparatorluk Devri, hammaddelere dayanan ve diplomatik olduğu kadar askeri açıdan da daha kararsız olan Keşifler Devri'nden çok farklıydı. Değişik tarzda bir oyun gerektiriyordu ve Frog City de eski *Imperialism* motorunu kullanarak işte bunu yapmış.



Haritanın ve birimlerin grafikleri ilk oyundan biraz daha keskin; ancak oyun yine de *Imperialism*'e son derece benziyor.



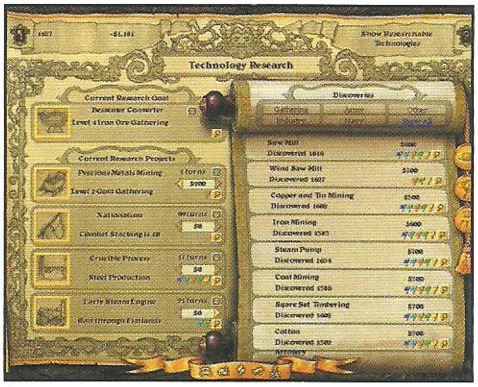
Taktik savaşlar hala oyun içindeki bir seçenek. Hem yerlilere, hem de büyük kalelere karşı zaman zaman bu tür savaşlara gireceksiniz.

Oyun dünyası, Old World of Europe ve henüz keşfedilmemiş New World of the Americas olarak ikiye ayrılmış. İster işgal yoluyla, ister diplomatik yollarla, Old World'ün yarısını ilk ele geçiren zafere ulaşıyor. New World bölgelerini ele geçirmek ise topraklarınızı genişletmek bakımından zafere bir katkıda bulunmuyor; ancak para, kaynaklar ve sonuçta da güç elde etmek için uygun bir yol. Bu, işgalcilik oyunlarında ilk kez kullanılan bir model ve o zaman söz konusu olduğunda (1500-1800 yılları) geçerli sayılabilir.

İlk oyun gibi *Imperialism II* de seçimlik taktik/askeri unsurlara sahip sıraya dayalı bir strateji oyunu. Oynanış bakımından ise kaynakların geliştirilmesi, ticaret, diplomasi, keşifler, araştırmalar ve savaşın son derece dengeli bir karışımı. Malları ticarette ve nüfusunuzun devamlılığını sağlamakta kullanıyor, benzer şekilde malların işletilmesi için de nüfusunuzdan yararlanıyorsunuz. Para ile toprak, güç ve yeni teknolojiler satın almanız mümkün.

Orijinal *Imperialism* sistemine yapılan eklemelerle, bazı özellikler elden geçirilmiş ve çeşitli yenilikler getirilmiş. Ticaret artık malları üretmekle değil, doğal kaynakları (altın, tahıl vs.) işleyip kullanılabilir mal haline getirmekle yürütülüyor. Nüfusunuzu beslemeye özellikle önem verilmesi, tarımın önemini de on kat artırıyor (ancak zaman zaman canınızı sıkabilir). İmparatorluğunuzu genişletmeye çalıştığınız zamanlarda aç köylüler, gürültü patırtı çıkararak yemek istiyorlar.

Ulaşım işlemleri oldukça basitleştirilmiş; ancak artık altyapı daha önemli. Madenler ve çiftlikler gibi kaynak üreticilerini birbirlerine bağlamak için yollar döşemeniz lazım; ancak kaynaklar otomatik olarak dağıtıldığı için nakliye işlemleriyle tek tek uğraşmanıza gerek yok. İsteğe bağlı olan savaş modu hala oyunun bir parçası; fakat birimlerine ne zaman hareket edebileceklerini sınırlayan özellik kaldırılmış. Yeni askeri birimler ve kaleler sayesinde, çatışmalardan çok kuşatmalar vurgulanmak isteniyor. Ancak bu yine de bütün oyunun oldukça küçük bir parçası ve rahatlıkla yapay zekanın ellerine teslim edilebilir. En önemli değişiklik ise kuşkusuz teknoloji ağacı; bunun sayesinde yeni araştırmalar yapabiliyor, tarımı, gemilerinizi ve askeri birliklerinizi geliştirebiliyorsunuz.



Güzel yeniliklerden biri de, istediğiniz yeni teknolojileri belirlemenizi sağlayan, hatta bazı teknolojileri seçmek için belli bir sıralama oluşturan bu sistem.

Imperialism II, çok ustaca hazırlanmış bir oyun. Ekranda hiçbir parlama ya da süsleme yok. Bunun yerine oyun, fethetme oyunlarının türüne özgün ve güzel eklemeler yapmak üzerine yoğunlaşıyor. Askeri bakımdan anlamsızca genişlemek yerine ticaret, keşif ve diplomasinin dengelenmesi yolunu seçen oyun, eksiksiz ve gerçekçi bir Keşifler Çağı tecrübesi yaşatıyor. Tabii ki bu, bardağı taşıran son damlaya kadar savaş açamayacağınız anlamına gelmiyor; ancak topraklarınızı bu yolla genişletmenin masrafları ve yükü, benzer oyunlarda bulunabilecek daha karmaşık bir diplomatik ve ekonomik modelin parçaları.

Sonuç olarak *Imperialism II*, keşif oyunu hayranlarını oldukça tatmin edecek bir oyun; ama fazlasıyla sade olması ve insanı yoran derinliği yüzünden bu türden hoşlanmayanların fikrini değiştirecek kadar da güçlü değil.

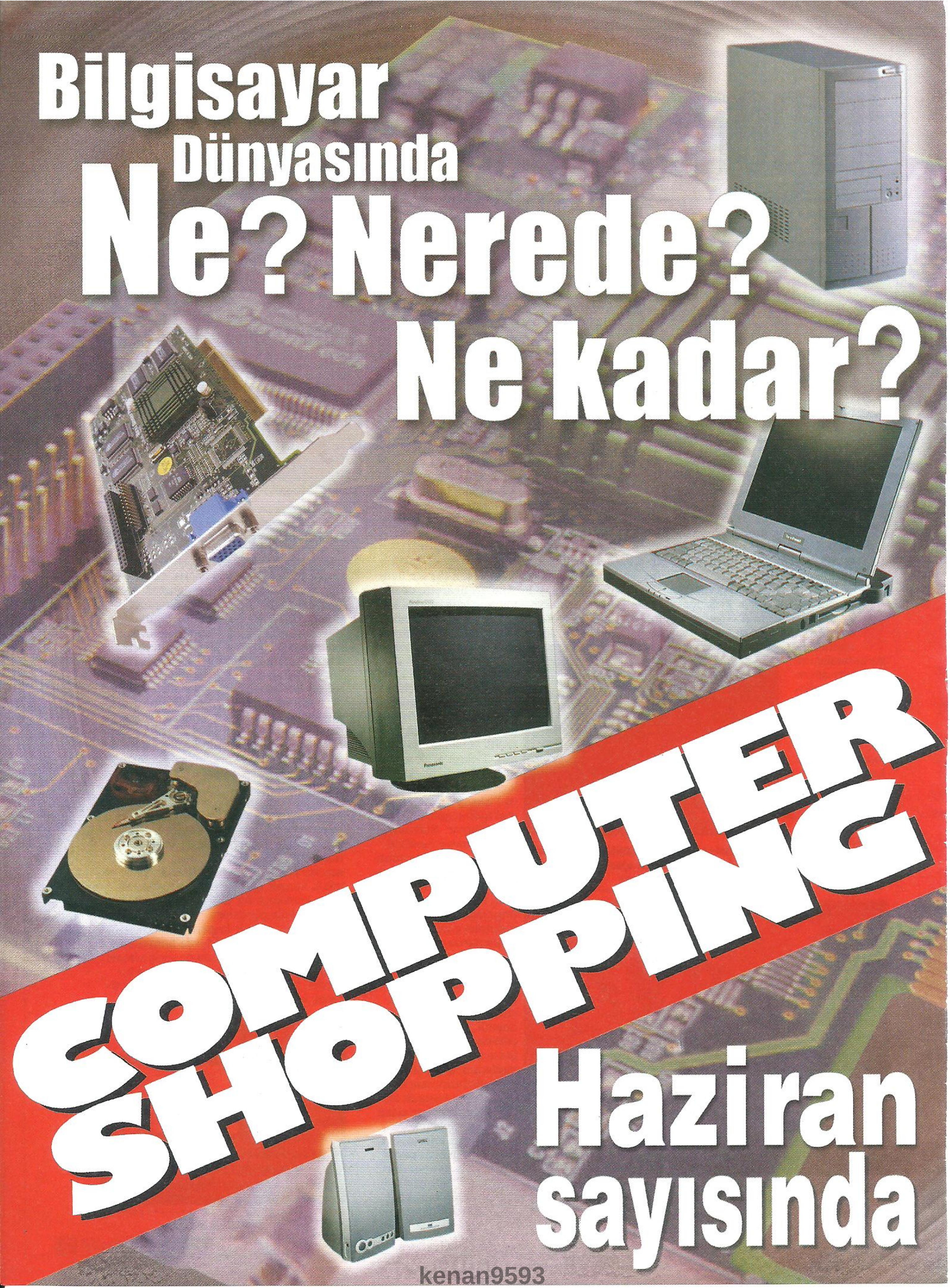
PC GAMER SON KARAR

78%

ARTILAR: Keskin ve sağlam bir oyun sistemini daha da geliştiriyor; saatlerce oynayabilirsiniz.

EKSİLER: Orijinaline çok fazla benziyor; gittikçe artan gıda ihtiyacını kontrol etmek zorlaşabilir.

SONUÇ: İyi dengelenmiş ve insana tanıdık gelen bir keşif ve kaynak yönetimi oyunu.


Bilgisayar
Dünyasında
Ne? Nerede?
Ne kadar?
COMPUTER
SHOPPING
Haziran
sayısında

Her Cebit'ten E3'den sonra piyasaya çıkar, yedi düvelden gelen bilimum 3D kartlar, O da olmasa bize kim hepsini bir bir açıklar...

Donanım

Bu ay hiç beklenmedik bir Donanım'la karşı karşıyayız. Siz baştan aşşağı 3D hızlandırıcılarla dolu bir Donanım bekliyordunuz muhtemelen. Bizim beklentimizde bu yöndeydi. Ancak ekran kartı üreticileri sözlerini tutup kartlarını Mayıs başına yetiştiremediler. Ama siz bu satırları okurken ard arda çıkmış olacaklarını tahmin ediyoruz. Gelecek ay yeni kartları bir bir inceleyeceğiz.

Bizim için hiç sorun değil aslında. Yeni 3D kartlar çıkana kadar şöyle bir ay daha rahat nefes alalım. Sonuçta Donanım daima dop dolu. Bu ay iki ilke imza atıyoruz. İlk defa komple bir sistem ve modem incelemesi yapıyoruz. Donanım'ın ilgi alanını gittikçe genişletiyor. Ama paniğe mahal yok Donanım oyunlarla alakası olmayan hiçbir şeyi incelememekte kararalı.

Bu ay incelediğimiz diğer güzellikler içinde Quickshot efsanesinin son bombası GenX700'de var. Bu Joystick nefesinizi kesecek kadar güzel. LG'nin yeni monitörü Flatron 795FT ve Cambridge FourPointSurround'un yeni hoparlör sistemi FPS 2000 Digital'de GenX 700'ün altında kalmıyor. Kısacası Donanım'ı yavaş yavaş okumanızda fayda var.

Donanım nasıl değerlendirildi?

Çoktandır en büyük teknolojinin bile oynamayı sevdiğiniz oyunu geliştiremediği sürece anlamsız olduğunu biliyorsunuz. Bizim incelemelerimiz pratik kullanım üzerine yoğunlaşıyor; ancak karşılaştırmak için bir rakam verilmesi gerektiğinde hardware çılgını kardeş yayın *boot*'un (artık ismi *Maksimum PC*) geliştirdiği benchmark araçlarını kullanıyoruz. Özenli testlerimiz arasında ve bootMark'lar ile hangi aygıtların işe yaradığı ve hangilerinin fos çıktığını açıklayacağız.

PC Gamer Editör'ün Seçimi Ödülleri

Her ay Editör'ün Seçimi ödülleri için test ettiğimiz çevre birimleri, araçlar, hardware arasından en iyilerini onurlandıracağız. Yani ne zaman *PCG* Editör Seçimi logosunu bir hardware üzerinde görürseniz, onun en iyilerden biri olduğundan emin olabilirsiniz.

İçindekiler

Haberler, İlk İzlenimler, Trendler

İncelemeler

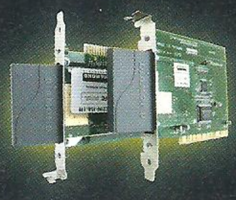














Teknik Sorular ve Cevaplar



Grafik Geliştiricileri Konferansı?

■ Donanım üreticileri Oyun Tasarımcıları Konferansını ele geçirdi.

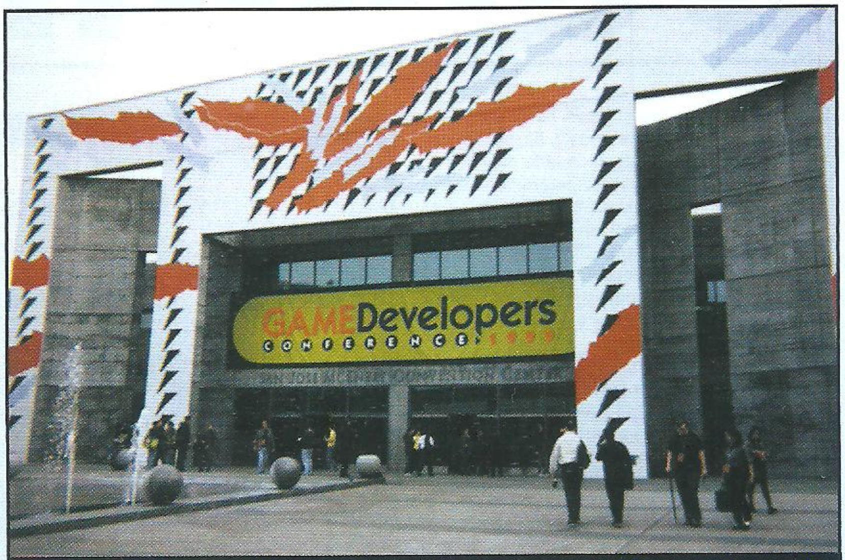
Geçmişte Oyun Geliştiricileri Konferansı (Game Developers Conferences-kısaca GDC) ilk yapıldığı dönemlerde, dünyanın dört bir yanından gelen oyun geliştiricilerinin toplanarak iyi bir oyun yaratmanın ne anlama geldiğini tartıştıkları bir yerdi. O zamanlar çok az yazılı basın ve cümbüş olurdu.

Bu günlerde GDC çok daha fazla küçük bir Electronic Entertainment Expo fuarına benziyor; her yerinden parlak ışıklar ve gürültülü müzik fışkırıyor. Bu bütün show alanını kaplayan muazzam standlarıyla her yönüyle ticari bir şov artık.

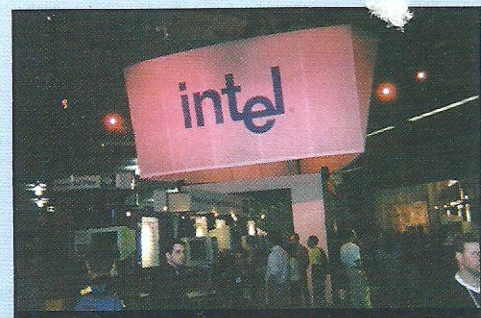
Bu sene Mart ayında San Jose' de yapılan GDC'de her biri yeni nesil donanımlarını sergileyen 3D hızlandırıcı üreticileri egemendi.

STB ile birleşmesinin ardından yeni imajıyla ortaya çıkan 3Dfx, Voodoo3 serisi hızlandırıcıları üzerine yoğunlaşırken merakla beklenen bir çok oyunun ilk versiyonlarını gösterdi ve şovun en büyük standlarından birine sahipti. Şirket, şov alanının her tarafında kurulu olan ekranlarda yeni televizyon reklamlarını sergilerken, gerçekte ürettiği donanımdan çok 3Dfx ismini satmakla ilgili göründü.

NVIDIA, yeni çıkan TNT2 3D hızlandırıcısını sunduğu, 3Dfx'inki ile aynı derecede etkili bir standa sahipti, fakat 3Dfx daha iyi oyun oynamanın anahtarı olarak işlemcisinin hızını arttırırken, NVIDIA kendi çipinin "32 bit true-color rendering" özelliği üzerine övgülerini söylemekle yetindi.



Bu yıl bulutlu Kuzey California'da San Jose Convention Center'da yapılan GDC hiç olmadığı kadar bir ticari fuara benziyor. Geçen yılkini de düşünerek gelecek yıl çok daha büyük olacağını söyleyebiliriz.



Daha önce de oyunlarla ilgili ticari fuarlarda kendini gösteren Intel Pentium III'ün tanıtımını yaptı.

Şirket TNT2' yi hangi ürünlerin izleyeceği konusunda ağzını sıkı tutarken, biz NVIDIA' nın bunu izleyen bir ürünü en erken bu sonbaharda piyasaya sürmenin hesaplarını yaptığını öğrendik.

Bundan önceki yıl yapılan GDC' de S3 firmasının Savage3D çipiyle oldukça etkilenen bizler, S3'ün bu yılki standında ne göreceğimizi pek bilmiyorduk. S3'ün yolda olan Savage4 çipi üzerine kurulu olan kartlar, Quake III Arena üzerinde şovun en hızlı kartları kadar başarılıydı. Üstelik S3'ün etkili S3TC doku sıkıştırma teknolojisi (DirectX'6 da destekleniyor) video hafızasının çok fazla kullanmadan muazzam doku detayları üretebilmeyi sağlıyor. Eğer S3, Savage4 çipi ile, daha önce Savage3D ile yaptığından daha fazla iş yapacak olursa buna hiç şaşırmamak gerekir.

Altta kalmamak için Matrox firması en yeni mucizesi olan G400'ü sergiledi. Performansı hızlı ve güzeldi, fakat Matrox zamanının çoğunu G400' ün Environment Bump-mapping tekniğinin neden diğer kart üreticilerinin kullandığı kabartma metodlarından daha üstün olduğunun açıklamakla harcadı. Buna ek olarak, G400' ün eşsiz bir özelliği olan 2 monitörü aynı anda desteklemesi sayesinde aynı işlemi yapmak için Windows 98 ile güçlendirilmiş bir sistemde ekstra bir ekran kartı kullanmaya gerek kalmadığını gördük.

Yakın zamanlara kadar oldukça sessiz kalan 3Dlabs, profesyonel grafikerlerin ihtiyaçlarına yönelik olan Permedia 2'den daha çok oyun sektöründe yer edinmesi amaçlanan Permedia 3'ü üzerinde durdu. 32 MB'a kadar Video RAM desteği olan Permedia 3 bu yılın sonlarına doğru piyasaya sürüldüğünde diğerlerine oldukça ciddi bir rakip olacak gibi görünüyor.

Bütün kart üreticileri dışında, donanım adına görülebilecek fazla bir şey yoktu. Creative Labs pozisyonel ses de gittikçe bir standart halini alan "Environmental Audio Extension"ın 3. Versiyonunu gösterdi. Ayrıca Microsoft, gamepad ile mouse ve keyboard karmaşası içerisinde FPS (first person shooters) oynamaya çalışan oyunseverler için hazırladığı, kod adı "Zulu" olan kontrol cihazına bir göz atma şansı verdi.

Burada bahsettiğimiz bütün bu ürünleri en kısa zamanda sayfalarımızda uzun uzun inceleyeceğiz.

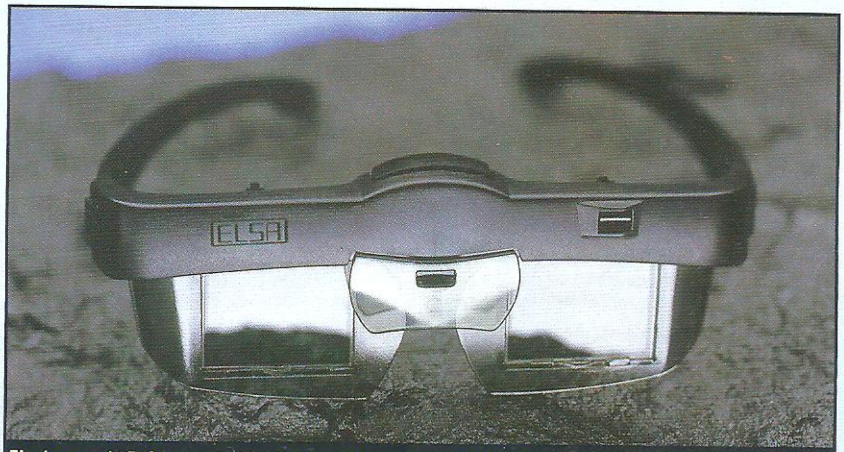
3D-Stereo gözlüklerin ikinci baharı

■ 3D-Stereo gözlükler yakın zamanda oyun sevenler için vazgeçilmez olacak.

3D oyunların PC oyunları dünyasındaki yeri üzerine birşey söylemeye gerek. Artık sadece FPS'lar değil strateji, adventure ve arcade oyunlarda her geçen gün 3D teknoılojisine yöneliyor. 3D oyunların asıl hedefi ise daha fazla gerçekçilik. Ama ne kadar gelişmiş oyun motorları kullansak bu oyunları ne kadar üst düzey 3D hızlandırıcılarla oynatsakda gerçekçilik belli bir seviyeyi aşamıyor.

Bunun sebebi oldukça basit. 3D oyunlar ne kadar gerçekçi görünüme sahip olursa olsun monitörde gerçek derinlik sağlanamıyor. Çünkü gerçek yaşamda her iki gözümüz için de farklı iki görüntü görürüz. Bunu basit bir test ile anlayabilirsiniz. Sol gözünüzü kapatıp parmağınızla yakındaki herhangi bir objenin üzerine nişan alın. Sonra parmağınızı hareket ettirmeden sol gözünüzü açın ve sağ gözünüzü kapatın. Nişan almış olduğunuz objenin parmağınızın yanında, yani kaymış vaziyette göründüğünü farkedeceksiniz. Gerçekte, kayan parmağınız; çünkü gözünüze daha yakın...

Gerçek göz bu mantıkla çalışırken monitörün iki boyutluluğu 3D oyunların gerçekçiliğinden çok fazla şey götürüyor. Çünkü monitörde oluşan görüntü her iki göz içinde aynı oluyor. 3D-stereo gözlükler işte bu gerçekten yola çıkıyor. Bu harika cihazlar her iki göz içinde farklı görüntüler oluşturulmasını sağlayarak bize gerçek perspektiflerle bugüne dek görmediğimiz bir gerçekçilik sunuyor.



Elsa'nın yeni 3D-Stereo gözlüğü 3D Revelator oldukça şık bir görünüme sahip. Performans olarak da bu kadar başarılı olup olmadığını gelecek ay göreceğiz.

3D-stereo gözlüklerin iki ayrı türü var. Bunlardan ilki shutter tabir ediliyor ve iki küçük LCD monitör içeriyor. Yani, içine minik monitörcükler yerleştirilmiş bir gözlük olarak düşünebilirsiniz. Bu sistemde her iki LCD monitör içinde farklı görüntüler çiziliyor ve böylece gerçek perspektif oluşturuluyor. Bu sistemin bir dez avantajı çok güçlü bir 3D hızlandırıcı gerektirmesi ve kendi fiyatınında çok yüksek olması. Ancak bu sistemdeki asıl sorun bu küçük LCD ekranların çözünürlüğünün oldukça düşük olması. Daha önce inlcelediğimiz Philips Scuba bu sistemlere güzel bir örnek.

Diğer sistem daha fazla gözlüğü andırıyor. Bu sistemin normal bir gözlükten farkı camlarının karartılabilmesi. Böylece yazımızın başında yaptığımız teste bir yöntemle gerçek 3D perspektifler oluşturulabiliyor. Yani önce gözlük sol gözü kapatıp sağ göz için bir çizim yapıyor ve ardından sağ gözü kapatıp sol göz için bir çizim yapıyor. Bu sistem LCD monitörlere sahip olmadığından çok daha ucuza mal oluyor. Ama yine güçlü bir 3D hızlandırıcı gerektiriyor. Çünkü kare oranı prensipte yarıya indiğinden kare oranının gözün atalet seviyesinin altına inmesi (saniyede 24 kare) gözünüzün önünde durmadan bir kırpışma yaratıyor ve bu oyun oynamayı imkansız kalıyor.

Bahsettiğimiz bu dez avantajlar yüzünden 3D-stereo gözlükler bugüne dek ya bir oyuncunun karşılayabileceğinin çok üzerinde bir fiyata sahipti ya da görüntünün çözünütlüğü kimseyi tatmin etmiyordu. Ancak 3D hızlandırıcı kartların gelişmesi ve istenen kare oranlarını sağlayabilecek düzeye gelmesi 3D-Stereo gözlüklerin önünü açtı. Diğer yandan 3D-Stereo gözlüklerin kendi fiyatlarıda ucuzladı ve yavaş yavaş evlere girmeye başladı.

Geçen sayımızda incelediğimiz Asus V3800'ün bir 3D stereo gözlük ile geldiğini hatırlarsınız. Kısa süre sonra ELSA'da 3D-Stereo gözlüklerle piyasaya girecek. Elsa 3D Revelator adını taşıyan bu 3D-Stereo gözlük sadece yeni Elsa kartlarıyla değil Elsa'nın daha eski Victory, Erazor ve Winner serisi kartlarından bazılarıyla da çalışacak.

Gelecek yıllarda her 3D hızlandırıcı karta sahip olan bir de 3D-Stereo gözlüğe sahip olacak gibi görünüyor. Bu ay 3D-Stereo gözlük teknolojisine sadece küçük bir giriş yaptık. Bu yazının hazırlanmasındaki katkılarından dolayı Dr. Tayfun Erkeskin'e teşekkür ederiz. Gelecek ay Elsa 3D Revelator'dan başlamak üzere piyasaya çıkan tüm 3D-Stereo gözlüklerin ayrıntılı birer incelemesini yayınlayacağız.

Logitech çok yakında Force-Feedback Mouse çıkartacağını duyurdu

■ FPS hastalarının hayalleri bu tatil sezonunda gerçek oluyor.

Geçtiğimiz yıl hemen hemen her firma bilimum force-feedback destekli joystick ve direksiyonlarını piyasa sürdü. Şu ana dek kimse oyuncuların en favori kontrol birimi olan mouse'u dikkate almamıştı. Bekleyiş sona erdi; Logitech en son Oyun Geliştiricileri Konferansı'nda aylardır dedikodusu yapılan ürününü resmi olarak açıkladı: Wingman Force-Feedback Mouse.

Immersion Şirketi'nin FEELit teknolojisini baz alan bu yeni mouse sistemi oyun kontrollerine ve masaüstü kullanımına yeni bir boyut kazandıracak (Eğer force-feedback'li bir mouse'un çalışmayacağını düşünüyorsanız büyük ihtimalle daha elinizi bu aletlerden birinin üstüne koymadınız.) Bu tür bir aletin yapımı için gerekli teknoloji iki senedir mevcut; fakat yüksek yapım maliyeti ve uygun pazar ortamı ile ilgili kaygılar üreticilerin bu yönde bir atılım yapmalarını engellemişti. Şimdi Logitech kendi ürününü açıkladığına göre diğer üreticilerin de bunu takip edecekler; söylentilere göre Microsoft da WingMan Force-Feedback Mouse'un başarılı olması durumunda kendi rakip teknolojisini kullanabilir.

WingMan Force-Feedback Mouse yaz aylarında piyasa çıkabilir. Tahmini fiyatının biraz yüksek olması bekleniyor; 150$ civarında. Fakat böyle bir mouse herşeyi olan bir oyuncu için mükemmel bir hediye olabilir.

DEEP COMPUTER SYSTEMS

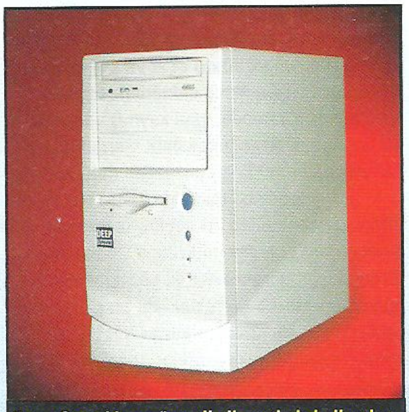
Extra Game

ÜRETİCİ FİRMA: Mavi Donanım, (0 216) 348 94 54, *www.mavidonanim.com.tr* **FİYATI:** 1190$

Donanım ilk sistem testi için Extra Game'i seçti. Bakalım incelenen ilk oyun sistemi olmanın hakkını verebilecek mi?

Geçtiğimiz dokuz sayıda Donanım köşesi olarak bir oyuncuyu ilgilendiren her türlü parçayı inceledik. En hızlı ekran kartları, en güçlü hoparlörler, en rahat kontrol cihazları. Böylece upgrade yapmayı düşünen ya da yeni bilgisayarının konŞgürasyonunu kendi oluşturmayı planlayan okurlarımıza klavuz olduk. Ancak bugüne kadar bu parçaları bir araya getiremedik. Yani komple bir sistem incelemesi yapamadık.

PC Gamer'ın orjinal versiyonunu görme fırsatı edinenler hemen her sayıda bir sistemin incelendiğini fark etmiştir. Ama böyle birşeyi Türkiye'de yapmak kolay değil. Çünkü ulusal bazda hizmet veren Şrmaların hiçbiri bir oyuncunun ihtiyacını karşılayabilecek bir PC üretmiyor. Büyük Şrmaların hepsi "Multimedya" kavramının peşinden koşarak sistemlerini TV kartları, web kameraları gibi bileşenlerle zenginleştirirken, sisteme, saniyede 30 kare olsun *Quake* oynatabilecek, bir 3D hızlandırıcı eklemiyorlar. Oyuncular bin doların üzerinde para verdikleri sistemden SoundBlaster 16 kalitesinde bile olmayan markasız bir ses kartı çıktığını görünce saçını başını yoluyor. Yurt dışında yıllardır salt oyun PC'leri üreten ve bu konuda uzmanlaşan Falcon NorthWest, Alienware benzeri markalar bizde bir türlü çıkmıyor.



Extra Game'de en önemli şikayetimiz kullanılan kasa oldu. Ama tüm parçalarda olduğu gibi kasada da istediğinizi seçme hakkına sahipsiniz.

Sistem Özellikleri

SİSTEM
İşlemci: Pentium III 450MHz
RAM: 64MB PC-100 SDRAM
Cache: 512K

SÜRÜCÜLER
Hard Disk: Quantum 6.4GB EIDE
DVD-ROM: Hitachi 3X DVD-ROM

GENİŞLEME YUVALARI
Internal 3.5" yuva: 2 (ikisi dolu)
Internal 5.25" yuva: 3 (biri dolu)
Bus slotları: 5 PCI (biri dolu), 2 ISA (hepsi boş), 1 AGP (dolu)
RAM: 4 DIMM soketi (biri dolu)

VIDEO
Ekran kartı: Voodoo3 2000 AGP 16 MB
Monitor: Philips 15"

SES
Ses Kartı: Sound Blaster Live! (PCI)
Hoparlör Sistemi: Jazz Speakers JS300

KLAVYE ve MOUSE
Klavye: Windows 98-uyumlu 107-tuşlu multimedya klavye
Mouse: A4Tech WinAuto 98

Biz bu gerçeği bilmemize rağmen bugüne dek görüştüğümüz tüm ulusal Şrmalara "Oyuncular için bir bilgisayar üretmeyi düşünüyormusunuz?" sorusunu sorduk. Aldığımız yanıt hep "hayır" oldu. Sonunda bizde onlardan umudumuzu kesip gözümüzü İstanbul içinde hizmet veren orta büyüklükteki Şrmalara çevirdik. Yani Kadıköy Piyasasına.

Aslına bakarsanız Kadıköy Piyasası bolca bulunan Kadıköy Efsanelerinden biri. Türkiye-deki bilgisayar dünyasının kalbi genelde Mecidiyeköy'de atmasına ve büyük ithalatçıların hemen hepsinin burada bulunmasına rağmen nasıl olduysa Kadıköy'de son kullanıcıya yönelik çok büyük bir pazar oluştu. Bu pazar bir yandan kullanıcılara çok ucuza bilgisayar sunduğu için takdir görürken diğer yandan Şyatı düşürmek için kaliteden ödün verdikleri gerekçesiyle eleştirildi. Ancak ne almak istediğinden emin olan bir kullanıcı için daima iyi bir kaynak oldular.

Kadıköy Şrmalarının çalışma prensibi aynıdır. Kendi konŞgürasyonunu oluşturan kullanıcı kapı kapı bütün Şrmaları gezer ve sonunda en uygun Şyatı verenden sistemini alır. Ya da kullanıcı satış elemanına ne istediğini anlatır o da kullanıcıya uygun bir konŞgürasyon belirler. Ama bu mantık yavaş yavaş değişiyor. Firmalar kendi hazırladıkları sistemleri daha fazla ön plana çıkarmaya ve markalarının ismini geliştirmeye çalışıyor.

Kadıköy Piyasası denince ilk akla gelen Şrmalardan Mavi Donanım inceleyeceğimiz ilk sistemi gönderme inceliğini gösterdi. Sektör içinde oldukça iyi bir isme sahip olan bu Şrmayı kullanıcılarda oldukça seviyor. Bunun sebebi çok hesaplı Şyatları ve birçok Şrmadan daha ciddi iş yapması. Mavi Bilgisayarın ürettiği sistemler Deep Computer markasını taşıyor. Bunu diğer Şrmalarda da göreceğiz. Kadıköy piyasasındaki her Şrmanın iki ismi var. Bir genel isimleri, iki ürettikleri sistemlere verdikleri isim. Biz sistemlere verilen ismi kullanmayı pek tercih etmiyoruz. Bizim için Mavi Donanım, Deep Computer'dan daha iyi.

Sözü fazla uzatmadan oyun canavarı sistemimize geçelim. Mavi Donanım'ın bize yolladığı sistem Extra Game idi. İlk defa salt oyuncular için hazırlanmış bir bilgisayarı ele geçirmiş olmanın heyecanıyla Extra Game'in kasa vidalarını söktük. Ve kaputun altına bir göz attık. İçeride gördüğümüz manzara hiçde beklediğimiz gibi değildi. İlginç şekilde sistem oldukça basit kurulmuştu. PCI yuvalarındaki tek kart bir SBLive!'dı. AGP yuvasındaki Voodoo3 2000 2D/3D ekran kartı zaten beklediğimiz bir parçaydı. Bizim için en hoş sürpriz sisteme CD-ROM yerine DVD-ROM konmuş olmasıydı. 3X Hitachi DVD-ROM yine iyi bir tercih. Ancak Voodoo3'ün Mpeg2 desteğinin pek kayda değer olmadığı düşünülürse Şlm izlemek için işlemcinizin gücüne güvenmek zorundasınız. Ancak yine bu sayıda incelediğimiz ATI RageFury tercih edilmiş olsaydı Mpeg kartının yokluğunu çok daha az hissedecektik. Ama bizim konumuz Şlmler değil ve oyunlar için Voodoo3, Rage Fury daha iyi bir seçim.

Bu üç bileşenide daha önce incelemiştik. SB Live! ve Voodoo3 ise zaten Editörün Seçimi



Sistemle birlikte gelen 15" Philips monitör bu sistem için biraz zayıf kalıyor.



Extra Game bir oyuncunun beklentilerini karşılayabilecek nadide sistemlerden biri. Ancak İstanbul dışında oturanların ona sahip olabilmek için biraz daha zahmete katlanması gerekiyor. Ama oldukça hesaplı olduğu düşünülürse bu zahmete değer.

Ödülü'nü almışlardı. Bu yüzden onları ayrı ayrı anlatmaya gerek duymuyoruz. Ancak üçününde yerinde tercihler olduğunu söylersek hata yapmış olmayız.

Elbetteki şu ana kadar bahsettiklerimiz bilgisayarın görünen parçaları. Ancak bir bilgisayar sisteminin en önemli parçalarından biri kuşkusuz anakarttır. Extra Game'de Gigabyte BX2000 anakartının kullanıldığını gördük. Jumper'sız işlemci ayarının yokluğu dışında hiçbir eksiği olmayan bu anakartın fazladan Dual BIOS ve Suspend to RAM gibi özellikleride var. 5 PCI slotuna ve 4 Ram yuvasına sahip anakartda oldukça iyi bir tercih olmuş.

Sistemdeki görmediğiniz halde gücünü hissedebileceğiniz diğer bileşen 6.4GB büyüklüğündeki Quantum Fireball. Piyasada bulabileceğiniz en hızlı harddisk'lerden biri olmasının yanı sıra Quantum harddisk'lerinin kalitesiylede tanınıyor. 6.4GB'da bugün için hiç de kötü olmayan bir harddisk alanı. Ancak 36GB'lık harddisklerin piyasaya çıktığı günümüzde ömrü pekde uzun gözükmüyor.

BenchMark'lar

3D Mark
(DIRECT3D PERFORMANSI)
3757 3D Marks

16-bit renk:
Game 1 Race: 59.1 fps
Game 2 First Person: 66.3 fps

Forsaken
(DIRECT3D PERFORMANSI)
800x600 – 125.36 fps
1024x768 – 79.12 fps

Quake II
(OPENGL PERFORMANSI)
Crusher Demo
800x600 – 47.4 fps
1024x768 – 37.2 fps

Demo1 Demo
800x600 – 77.5 fps
1024x768 – 55.1 fps

Norton SI
(GENEL SISTEM PERFORMANSI)
213.4

Sistemin beğenmediğimiz yanlarıda oldu elbette. Mesela sistemle birlikte gelen Jazz JS300 hoparlörlerin SBLive!'a yakıştığını söylemek zor. SB Live!'ın en büyük özelliği olan dört hoparlör desteğini boşa harcayan bu seçimdense Cambridge FourPointSurround kullanmak ya da yalnızca iki hoparlör desteği veren bir ses kartı kullanarak fiyatı düşürmek daha anlamlı olurdu.

Sistem'le ilgili ikinci rahatsızlığımızsa kasa oldu. Her ne kadar hoş görünsede Extra Game'in kasası sistemin diğer parçaları yanında kalitesiz kalıyor. Kasa kendi sistemini kurcalayıp durmayı sevenlerin canını sıkacak cinsden. Ama bunları dert etmenize gerek yok. Sistemi alırken fiyat farkını ödeyerek daha iyi bir kasa veya hoparlör alabilmeniz de mümkün.

Sistem herzamanki gibi farklı işlemci seçenekleri sunuyor. Pentium II 350MHz ile Pentium III 500MHz arasında bir seçim yapabiliyorsunuz. Elimize ulaşan sistem Pentium III 450MHz idi. Biz bu işlemciyi ideal bulduk. Fiyat performans oranı olarak da oldukça iyi.

Mavi Donanım'ın Extra Game'i hazırlarken yürüttüğü mantık oldukça iyi. Gereksiz parçalardan arındırılmış ancak mevcut parçaları kaliteli tutulmuş bir sistem. Açıkçası bunu başarmışlarda. Extra Game'in bizce en büyük eksikliği bir modem. Sonuçta Multiplayer oyunlar fazlasıyla popüler ve bu popülerlikleri her geçen gün artıyor. Multiplayer oyun oynamayanlar bile Internet'e bağlanmadan edemiyor. Bizce Extra Game'i tercih edenlerin büyük çoğunluğu yanında bir modemde isteyecektir.

Extra Game için söylenebilecek daha fazla birşey yok. Sonuçta bu sistemi herhangi bir firmada toplayabilir. Elbette onu bu kadar ucuz bir fiyata sunup sunamayacakları tartışılır. Ama sistemin Mavi Donanım'a has olduğunu söylemek çok zor. Extra game'e tüm iyi özelliklerine rağmen ona bu sebepden Editörün Seçimi ödülü vermiyoruz. Gelecek aylarda inceleyeceğimiz diğer kadıköy Piyasası kaynaklı sistemlerde aynı şekilde salt iyi konfigürasyonlardan oluşursa onlarında akıbeti aynı olacak. Belki bu firmaların zaman içinde büyüyerek kendilerine özgün sistemler yaratabilmeleri ya da daha büyük firmaların oyun sistemlerine yönelmeleri bu durumu değiştirir ve biz bir bilgisayara Editörün Seçimi verebiliriz.

Ama Editörün Seçimi alsın ya da almasın Extra Game'i sıkı bir oyun bilgisayarı isteyen okuyucularımıza öneririz. Eğer daha fazla para verebiliyorsanız ona external bir modem, bir Cambridge FPS2000 hoparlör ve Voodoo3 3000 ekleyebilirsiniz. Ama Extra Game şu anki haliylede tüm oyuncuların ihtiyacını karşılayabilecek güçte.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Oldukça iyi ses katrı, ekran kartı, DVD-ROM, anakart, harddisk; çok uygun fiyat

EKSİLER: Hoparlör ses kartının kalitesinden uzak; yurtçapında hizmet yok; bu sistemi her bilgisayarcı hazırlayabilir.

SONUÇ: Extra Game iyi bir oyun sistemi arayanlar için çok iyi bir seçim. Ama büyük bir buluş değil.

ATI

RAGE FURY

ÜRETİCİ FİRMA: ATI, *www.atitech.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Deniz Bilgisayar, (0 212) 213 34 00 **FİYATI:** 229$

ATI'nin en son Rage'i sonunda burada ve oldukça hoş bir 3D hızlandırıcı. Yine de yavaş ve geç kalıyor.

Farkında olmayabilirsiniz; ancak 3D hızlandırıcı dünyasında bir çeşit savaş yaşanıyor. Bir tarafta yüksek renk ve 16 bit'te maksimum kare oranını sağlamak isteyen üreticiler (3Dfx), diğer taraftaysa gerçek renk ve 24 ya da 32 bit'te render yapabilme özelliği sayesinde daha yüksek görüntü kalitesini yakalamak isteyen üreticiler (3Dfx haricindekiler) var.

Fazla mı basitleştirdik? Belki, ama tüm bunlar bir çok 3D çip üreticisinin, 3Dfx fırtınasını dindirebilmek için yaptıkları değişikliklerin ilk sinyallerini veriyor. 3Dfx, yeni Voodoo3 hızlandırıcısında, 16 bit renk derinliğinde de olsa daha önce kullandığı teknolojiyi geliştirerek hıza grafik kalitesinden çok daha fazla önem veren bir üretici.

Oyuncuların bilgisayar sistemlerinde kendine yer bulabilmek için tek şansının hem hızlı hem de 32 bit renk derinliğini destekleyen bir kart üretmek olduğunu bilen ATI, bu doğrultuda RAGE FURY'yi piyasaya sürdü ve bizi etkilemeyi başardı. RAGE FURY'nin kalbini oluşturan RAGE 128 çipi, gelecek nesil 3D işlemcileri için hayal edebileceğiniz tüm özelliklere sahip.

BenchMark'lar

3D Mark
(DIRECT3D PERFORMANSI)
2460 3D Marks

16-bit renk:
Game 1 Race: 39.1 fps
Game 2 First Person: 38.5 fps

32-bit renk:
Game 1 Race: 34.8 fps
Game 2 First Person: 33.8 fps

Forsaken
(DIRECT3D PERFORMANSI)
640x480 – 92.31 fps
800x600 – 74.60 fps
1024x768 – 59.21 fps

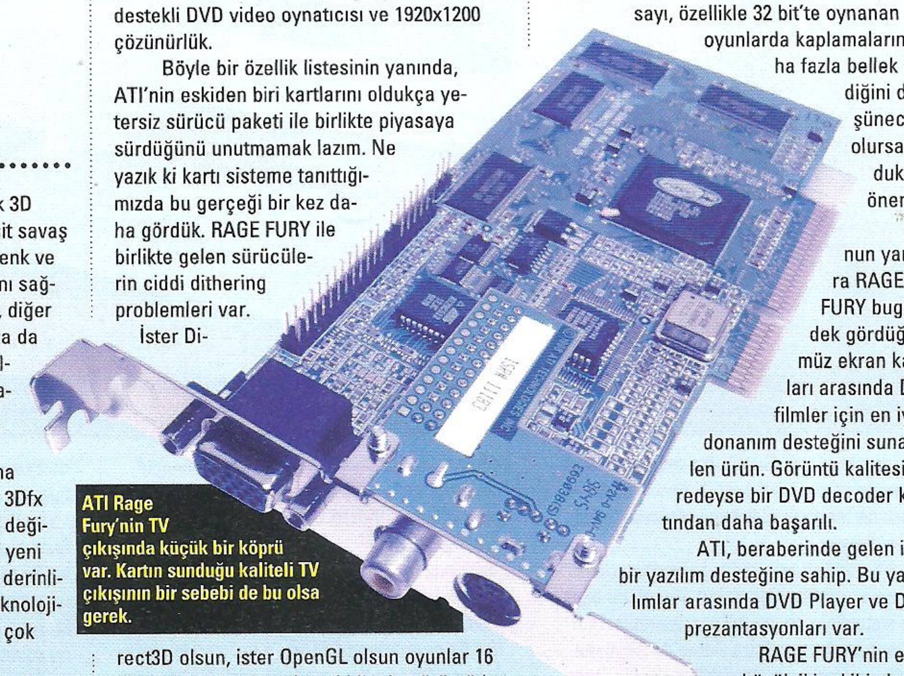
Quake II
(OPENGL PERFORMANSI)

Crusher Demo
640x480 – 31.1 fps
800x600 – 29.2 fps
1024x768 – 25.6 fps

Demo1 Demo
640x480 – 56.5 fps
800x600 – 54.4 fps
1024x768 – 41.2 fps

Bu özellikler arasında başlıcaları, single-pass multi texture özelliği, trilinear filtreleme, bump-mapping, anti-aliasing, AGP texture, 32 bit Z-buffer, 8 bit buffer, TV çıkışı, donanım destekli DVD video oynatıcısı ve 1920x1200 çözünürlük.

Böyle bir özellik listesinin yanında, ATI'nin eskiden biri kartlarını oldukça yetersiz sürücü paketi ile birlikte piyasaya sürdüğünü unutmamak lazım. Ne yazık ki kartı sisteme tanıttığımızda bu gerçeği bir kez daha gördük. RAGE FURY ile birlikte gelen sürücülerin ciddi dithering problemleri var. İster Direct3D olsun, ister OpenGL olsun oyunlar 16 bit renk modunda çalıştırıldığında görüntüde affedilmez bir bozulma oluştuğunu gördük. Bu bozulma, televizyonda iyi ayarlanmamış bir kanalın görüntüsünün karlı olmasını andırıyor. Bu sorunun çözebilmek için ATI'nin Internet sayfasından en son sürücüleri indirerek kartla gelen sürücülerin güncellenmesi gerekiyor. Peki ama sorunun çözümünün kullanıcıya bırakılması yerine, kart piyasaya sürülmeden önce ATI'nin biliyor olması gereken bu sorunu çözmüş olması gerekmez miydi?



ATI Rage Fury'nin TV çıkışında küçük bir köprü var. Kartın sunduğu kaliteli TV çıkışının bir sebebi de bu olsa gerek.

32 bit render özelliğine geldiğimizde, kartın orijinal sürücülerle bile hiçbir sorun çıkarmadığını gördük. Hatta gerçek renk modunda görüntü kalitesinin Matrox'un G200 ya da nVidia'nın Riva TNT'sini geride bırakabiliyor. Renkler parlak ve zengin. Özellikle id Software'in *Quake II*'ü gerçek renk modunda çalıştırıldığında kartın performansı oldukça iyi. RAGE FURY'nin uzun zamandır beklenen *Quake III* için tercih edilmesi gereken birkaç karttan biri olacağını rahatlıkla söyleyebiliriz.

Yani RAGE FURY, görüntü kalitesi açısından oldukça başarılı. Ancak kart ne kadar hızlı? 16 bit renkte çalışan oyunlarda TNT işlemcili ve 16MB RAM'li kartlara oranla biraz yavaş. 32 bit renk derinliğinde ise rakibinin bir adım önüne geçmeyi başarabiliyor.

Peki kartın fiyatının bu kadar yüksek olmasının ya da TNT işlemcili iyi bir karta oranla daha pahalı olmasının nedenleri ne? Öncelikle TNT sadece 16MB RAM desteği sunarken, FURY 32 MB RAM desteğine sahip. Bu sayı, özellikle 32 bit'te oynanan oyunlarda kaplamaların daha fazla bellek istediğini düşünecek olursak oldukça önemli.

Bunun yanı sıra RAGE FURY bugüne dek gördüğümüz ekran kartları arasında DVD filmler için en iyi donanım desteğini sunabilen ürün. Görüntü kalitesi, neredeyse bir DVD decoder kartından daha başarılı.

ATI, beraberinde gelen iyi bir yazılım desteğine sahip. Bu yazılımlar arasında DVD Player ve DVD prezantasyonları var.

RAGE FURY'nin en büyük iki rakibi olan nVidia TNT2 ve 3Dfx'in Voodoo3'ü geçen sayımızda incelemiştik. Kare oranlarına baktığımız zaman ikisinin de RAGE FURY'den daha başarılı olduğunu görüyoruz. Ancak 32 bit görüntü kalitesi açısından TNT2 kadar başarılı ve fiyatı TNT2'den daha ucuz.

Eğer yeni bir ekran kartı arıyorsanız, RAGE FURY birçok gelişmiş özelliğiyle iyi bir seçim olabilir. Ancak geçen sayımızda incelediğimiz TNT2 ve Voodoo3'ün performansının RAGE FURY'den daha iyi olduğunu bir kez daha hatırlatalım. Bu iki rakibiyle mücadele edebilmesi için ATI RAGE FURY'nin fiyatının biraz daha düşük olması gerekiyor.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Bugüne dek gördüğümüz en başarılı gerçek renk performansı; 32MB RAM; DVD desteği.

EKSİLER: Daha önceki ATI kartlarda da görülen sürücü problemleri; fiyatı biraz yüksek.

SONUÇ: Eğer 1998 yılında piyasada olsaydı müthiş bir kart olabilirdi. Ancak günümüzde çok daha iyi ve hızlı kartlar bulabilmek mümkün.

CAMBRIDGE

SoundWorks FPS 2000

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

ÜRETİCİ FİRMA: Cambridge SoundWorks, *www.hifi.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Empa, (0 212) 599 30 50 Genpa, (0 212) 288 10 78; , Multimedya, (0 212) 212 98 50 **FİYATI:** 199$

Cambridge SoundWorks, Creative'den aldığı destekle birlikte FourPointSurround'ı oyuncular için en iyi alternatif yapma çabasında...

Üç boyutlu pozisyonel ses kısa süre içinde beklenenden de fazla ilgi gördü. Aurel'in A3D'si ile başlayan ve Creative Labs'ın EAX'ı ile gelişen bu yeni teknoloji her geçen gün oyunlar için daha fazla vazgeçilmez hale geliyor. Bunun en büyük kanıtı SB Live!'ın eriştiği yüksek satış grafiği. Artık oyun amaçlı bir sistemde SB Live! veya Diamond Monster Sound MX300 gibi güçlü bir pozisyonel ses desteğine sahip ses kartı olması hemen hemen bir zorunluluk oldu.

Bundaki en önemli etkenlerden biri de geniş oyun desteği. Piyasaya çıkan neredeyse her yeni oyunun pozisyonel ses desteğine sahip olması sektörü bu konuda daha da cesaretlendirdi.

Ancak tüm bu oyunlar ve ses kartları iyi bir hoparlör seti olmadan hiçbir anlama gelmiyor. Gerçi A3D ve EAX pozisyonel ses standartları iki hoparlör ile oldukça iyi derinlik etkisi yaratabiliyor. Ama oyuncunun arkasına yerleştirilen iki hoparlör gerçek bir üç boyut ve surround hissi veriyor. PCWorks FourPointSurround sistemi Cambridge tarafından bu amaçla yaratılmıştı. Dört yan hoparlör ve bir subwoofer'a sahip ilk hoparlör seti olan sistem kısa sürede oyuncuların gözdesi oldu. Daha sonra Creative'in Cambridge SoundWorks'ü satın almasıyla FourPointSurround, SB Live! ile vazgeçilmez bir ikili oldu.

FPS2000 Digital ise bu sistemin çok daha geliştirilmiş yeni versiyonu. Cambridge FPS2000'de her şeyi yeniden ele almış. Yan hoparlörlerin gücü artırılmış, subwoofer sıfırdan ele alınmış hatta kablolar bile geliştirilmiş.

Bu değişikliklerden en başarılısı subwoofer'da yapılmış. FourPointSurround'un en zayıf yönü olan subwoofer hem tasarım hem de güç olarak tüm sistem içinde zayıf kalıyordu. Ancak FPS2000'de subwoofer kesinlikle sistemdeki en güçlü öge. 14cm çapında 25watt gücünde olan subwoofer'ın tasarımı da oldukça hoş. Subwoofer içinde yer alan amfi'nin çok ısınmaması için dışarıya konan soğutucular subwoofer'a oldukça hoş bir hava vermiş. FPS2000, bu yepyeni subwoofer'ı sayesinde bass seslere hayran olanların da ilgisini çekebilecek.

Yan hoparlörler renklerinin değişmesi dışında ses güçleri RMS değerleri olarak iki kat artmış. Yan hoparlörde ses kalitesi de artmış. Ancak bunda amfinin ve ara kabloların kalitesinin artmasının etkisi de var.

Ses kartıyla hoparlör arasındaki kablolar daha pahalı ve kaliteli olan altın kaplama sisteme geçmiş. Böylece ses kartıyla amfi arasındaki ses iletiminde minumum ses kaybı olması sağlanmış. Ayrıca subwoofer üzerine yerleştirilen bir SPDIF girişi setin daha profesyonel ses sistemleriyle de kullanılabilmesini sağlıyor.

FPS2000'de eski versiyonuna benzer olarak bağımsız bir ses ayarı var. Ancak eski sistemde ses kartı ile subwoofer arasına yerleştirilen ve çok fazla kablo kalabalığı yaratan ses ayarının yerine ayrı bir kablo ile direkt subwoofer'a bağlanan bir ses ayarı geliştirilmiş. Bu kullanım kolaylığı sağlarken bu parçanın üzerine ayrıca arka ve ön hoparlörler arası balans ayarı da dahil edilmiş. Arabalardan alıştığımız bu ayar ses üzerinde çok daha fazla hakimiyete sahip olmanızı sağlıyor. Eski sistemde olduğu gibi FPS2000'de de subwoofer'ın üzerinde bass için ayrı bir ses ayar düğmesi var. Subwoofer'ın ses ayarı eski sistemde pek işe yaramazdı; çünkü zayıf olan subwoofer'ın sesini sürekli olarak sonda tutmak daha mantıklıydı. Ancak FPS2000'de subwoofer çok güçlü ve sık sık sesini kısma ihtiyacı duyuyorsunuz. Bu açıdan subwoofer'ın ses ayarının da bağımsız olan genel ses ayarıyla birlikte olmaması onu biraz kullanışsız kılıyor.

FPS2000'de değişmeyen tek şey, kurulumun pek kolay olmaması ve ortalıkta fazla kablo trafiği olması. Bir gün Infra-red ya da telsiz hoparlörler geliştirilene kadar buna katlanmak zorundayız. Ancak gülü seven dikenine katlanır misali FPS2000'in ses kalitesini istiyorsanız ortalıkta biraz daha fazla dağınıklık olmasına katlanacaksınız.

Fiyatı biraz yüksek olsa da FPS2000'in bu fiyatı kat kat hak ettiğini söyleyebiliriz. Bugüne dek incelediğimiz hoparlör sistemleri arasında kesinlikle en başarılısı olan FPS2000, bilgisayarından maksimum ses gücünü almak isteyen kullanıcılar için tercih edilebilecek en iyi alternatif.



FPS2000, bugüne dek incelediğimiz en iyi hoparlör sistemlerinden biri.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: 4 yan hoparlör ve bir subwoofer; 14cm çapında 25watt gücünde subwoofer; ses ve balans ayarları ayrı bir cihaz üzerinden yapılıyor.

EKSİLER: Bass ayarının subwoofer üzerinden yapılması zor; çok fazla kabloya sahip.

SONUÇ: Fiyatı biraz yüksek olsa da FPS2000, bir oyuncu için piyasada bulabilecek en iyi hoparlör sistemlerinden biri.

QUICKSHOT

GenX 700

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

ÜRETİCİ FİRMA: Quickshot, *www.quickshot.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Multimedya, (0 212) 212 98 50 **FİYATI:** 49$

Eski günlerin en popüler joystick üreticisi, uzun süredir uzak olduğu tahtına tekrar göz dikti. Elindeki en güçlü silah ise GenX 700.

Çok değil üç sayı önce sizlere Quickshot'ın kendini yenileme çabalarından ve yeni GenX serisinden bahsetmiştik. Mart ayında tanıttığımız GenX 500L solaklara özel hazırlanmış ilk joystick olma ünvanına sahipti. Bu ay inceleyeceğimiz GenX 700 ise salt sağ elini kullananlar için bile olsa pek çok yeniliğe sahip.

GenX'in teknik ve ergonomik özelliklerine geçmeden önce çok daha farklı bir yönüne bakalım: Kutudan ilk çıkardığınızda size verdiği his... GenX 700 oldukça kaliteli üretilmiş. Koyu siyah yüzeyi, ağırlaştırılmış tabanı ve şık tasarımı ile elinize ilk aldığınız anda kendini size sevdiriyor. joystick'in tabanına alışageldiğimiz vantuzlardan yerleştirilmemiş. GenX 700'ü ters çevirip altına baktığınızda kaymayı önleyici dört küçük plastik parçası görüyorsunuz. Ancak anlaşılmaz şekilde bu plastik parçaları özellikle cam yüzeye tutunarak joystick'in kaymasını önlüyor. Ne kadar güçlü çekerseniz çekin GenX 700'ü cam yüzeylerde kaydıramıyorsunuz.

GenX 700'de bizi en çok memnun eden yanı kumanda kolu oldu. Ele mükemmel oturan kol saatlerce oynasanız bile sizi hiç rahatsız etmiyor. Üzerindeki düğmelerin yerleşimi içinde söylenebilecek hiçbir şey yok. Hat Switch'in yanına yerleştirilen iki düğmeye baş parmağınızı çok kısa bir süre için HAT Switch'den çekerek ulaşabiliyorsunuz. Daha aşağıda olan gömülü düğme ise nadiren ihtiyacınız olan, ancak yanlışlıkla basmak istemediğiniz fonksiyonlar için ideal. Hepsine karşın kumanda kolunda en çok beğendiğimiz yan, bir Rudder'a sahip olması. Son zamanlarda çıkan pek çok joystick de bu özellik atlanmıştı. Bu yüzden simulasyonlarda uçağın tüm hareketlerini joystick üzerinden yapamıyor mecburen bir yandan da klavyeyi kullanıyorduk. Ancak GenX 700 oldukça hoş Rudder'ı ile bizi bu dertten kurtardı.

Kumanda kolu ile yakınabileceğimiz tek nokta kolun biraz fazla hafif olması. Bu onu Microsoft Flight Simulator gibi daha yavaş simulasyonlar için elverişsiz kılıyor. Ancak Rouge Squadron gibi aksiyona daha yakın olan oyunlarda kolun hafifliği fazladan işe yarıyor.

GenX 700'in diğer bir ilginç yanı daha önce görmediğimiz bir şekilde tasarlanmış olan Throttle'ı. Sol avucunuzun içine tam olarak oturan bu parça alıştığımız tekerlek tipinden tamamen farklı. Bu yüzden başta ona biraz çekingen yaklaştık. Ancak alıştıktan sonra bunun tekerlek throttle'dan daha kullanışlı olduğunu gördük.



GenX 700'ün Throttle'ı diğerlerinden oldukça farklı ve joystick'i kavrama açısından bu farklılık oldukça yararlı.

Throttle'ın üzerine dört adet de düğme yerleştirilmiş. Biri başparmağınızın altında biri işaret parmağınızla el ayasının birleştiği eklemin altında diğer ikisi ise işaret ve orta parmaklarınızın ucuna denk gelecek şekilde yerleştirilmiş. Bu düğmelerin yerleri işaret parmağınızın ekleminin altına yerleşen dışında oldukça iyi. Bu düğmenin yeri oldukça parlak bir düşünce olsa da çok fazla yanlışlıkla basmaya yol açıyor.

Tüm bunlar size ilginç mi geldi? Aslına bakarsanız bunlar tamamen mekanik tasarımla ilgili ve GenX 700'ün asıl ilginç yanı daha derinde yatıyor. Derindeki bu özellik, GenX 700'in aynı anda iki analog işlev görebilmesi; yani hem kumanda kolunun, hem de HAT Switch ya da hem kumanda, kolu hem de Throttle birlikte analog olarak çalışabiliyor. Bu iki seçenekten birini tercih etmek size kalmış. Aslında bu özellik başka joystick'lerde de vardı; ancak bunların hiçbiri rudder'a sahip değildi. Rudder'ın da analog olduğunu düşünürseniz aynı anda 5 analog aksa çalışabiliyor.

GenX 700 bunu sağlayabilmek için aynı anda iki noktadan bilgisayarınıza bağlanıyor. Bir bağlantı joystick portunuzda (gameport) yer alırken diğeri klavye girişine bağlanıyor. Bu bağlantılar için gereken tüm ara bağlantı kabloları ve adaptörler geliyor. Yani PS2 veya COM portunuzu kullanmanız hiçbir şey fark ettirmiyor.

Ancak yine de Quickshot bu sistemi tam sorunsuz kurmuş demek zor; çünkü HAT'ınızı mı Throttle'ınızı mı analog kullanacağınıza karar vermenin tek yolu, joystick'i o özelliğe göre kurmak. Aslına bakarsanız cihazla birlikte gelen setup programı bu işi biraz kolaylaştırıyor. Program, "oyun cihazları" ndaki "Ekle..." menüsüne GenX 700'ün bu iki farklı modunu baştan kuruyor ve size sadece seçmek kalıyor. Ancak iki farklı oyun için bu iki moddan birine ihtiyacınız olduğunuz düşünüldüğünde her oyundan önce joystick ayarlarına girmeniz gerekiyor.

Eğer bu kadar analog benim işime yaramaz, ben dijital bir jotystick istiyorum derseniz GenX 700 size bu imkanı da sunuyor. İsterseniz HAT'ı isterseniz Rudder'ı isterseniz her şeyi dijital yapabiliyorsunuz. Ancak her şeyi dijital olarak tanıtırsanız GenX 700'ü "oyun cihazları"ndan buna uygun olarak tanıtmanız gerekiyor, yoksa sistem GenX 700'ü görmüyor.

Sonuç itibarıyla GenX 700, Quickshot' un eski günlerindeki havayı yakaladığını gösteriyor. GenX 700'de bugüne dek test ettiğimiz force feedback olmayan joystick'ler içinde en başarılısı olma ünvanını hak ediyor. Ayrıca fiyat olarak da kalitesine göre çok ucuz. Söylemeye gerek var mı bilmiyorum: Eğer hem kaliteli hem de hesaplı force feedback özelliği olmayan bir joystick arıyorsanız bu, GenX 700.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Aynı anda birçok analog parçanın çalışması; joystick'in tamamında farklı ve çok iyi tasarım; Rudder'a sahip; çok uyfun fiyat; parlak yüzeylere konduğunda kesinlikle kaymıyor.

EKSİLER: Sık sık kontrol paneline girmeniz gerekiyor.

SONUÇ: Quickshot, GenX 700 ile bize bugüne dek gördüğümüz en iyi ve özgün joystick.

LG

Flatron 795FT Plus

ÜRETİCİ FİRMA: LG Electronics, *www.lge.co.kr* **İTHALATÇI FİRMA:** Ufotek, (0 212) 274 56 60; **FİYATI:** 459$

Donanım konusunda dünyanın önde gelen üreticilerinden birisi olan LG Electronics (eski adıyla Goldstar), özellikle son zamanlarda piyasaya sürdüğü üst düzeydeki monitörlerle bir kez daha kendinden söz ettirmeyi başarıyor. Flatron 795FT Plus 17" de bu monitörlerden birisi.

Monitör 16"lik görülebilir alana sahip. 16" bizim bugüne dek gördüğümüz en yüksek görülebilir alan. Bu değere bugüne dek incelediğimiz monitörlerden sadece birkaçı ulaşabilmişti. Ekranın asıl özelliği ise düz olması. Bu özellik ince ve başarılı anti-glare tabakasıyla birleşince ekran yüzeyinde yansıma oluşması hemen hemen imkansız hale geliyor. Böylece oyun oynarken bir yandan da ekranda oluşan yansımalarla uğraşmanıza gerek kalmıyor.

795FT Plus 1600x1200 maksimum çözünürlük oranına sahip ve bu çözünürlüğü 75Hz tazeleme hızında verebiliyor. Eğer Voodoo3 ya da TNT2 ekran kartlarından birine sahipseniz, kare oranlarınızın boşa gitmeyeceğinden emin olabilirsiniz.

Flatron 795FT Plus'u diğer 17" monitörlerden ayıran bir diğer özelliği, 0.24mm nokta



795FT Plus'ın OSD tuşları güzel olduğu kadar kullanışlı da. Tuşlara hafifçe dokunmanız yeterli oluyor.

çözünürlük oranına sahip olması. Daha önce incelediğimiz monitörlerde gördüğümüz en başarılı nokta çözünürlük oranı, 0.25mm idi. Flatron 795FT Plus, 0.24mm nokta çözünürlük oranıyla çıtayı biraz daha yükseltmeyi başarmış görünüyor.

Monitörün en ilginç yanlarından biri, kasasının arkasında yer alan dörtlü USB hub'ı. Bu hub sayesinde beş USB cihazını aynı anda kullanma şansına sahipsiniz.

LG Flatron 795FT Plus'un ayarları da oldukça kullanışlı. Ayar tuşları dokunmatik, yani tuşa hafifça dokunmanız yetiyor. OSD menünün kullanımı da çok kolay. Hafızasında 12 ayrı fabrika ayarı bulunduran 795FT, kullanıcı tarafından yapılacak 26 ayrı ayarı da hafızasında tutabiliyor.

Monitörden maksimum performans alabilmeniz için içerisinde sürücüler bulunan bir disket ve kapsamlı bir kullanım kılavuzu da ürünle birlikte kullanıcıya sunuluyor.

795FT Plus'un fiyatı kalitesine oranla çok iyi. Piyasada daha ucuz 17" monitörler de bulabilirsiniz. Ancak hem kalitesi hem de fiyatı düşünülünce 795FT Plus, en uygun seçenek olarak karşımıza çıkıyor.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: 0.24mm nokta çözünürlük oranı; 1600x1200 çözünürlükte 75Hz tazeleme oranı; dörtlü USB hub; tam düz ekran; çok uygun fiyat; kullanışlı kontrol paneli; ayrıntılı kullanma kılavuzu.

EKSİLER: Eeee... gözünün üstünde kaşı var.

SONUÇ: LG Flatron 795FT Plus, şimdiye kadar incelediğimiz 17" monitörler arasında en başarılı olanı. 17" monitör almayı düşünenlere duyurulur.

HANSOL

701A

ÜRETİCİ FİRMA: Hansol, *www.hansol.ca* **İTHALATÇI FİRMA:** Tellioğlu, (0 212) 213 34 40 **FİYATI:** 310$

17" monitör incelemelerine tam gaz devam ediyoruz ve piyasada incelenmedik bir 17" monitör kalmayana kadar da devam edeceğiz. Bunun birinci sebebi Türkiye'de 17" monitörlerin yaygınlaşmasını sağlamak. Bu sayımızda da Hansol'un 701A modeli, donanım köşemizdeki yerini alıyor.

Monitörün boyutları, piyasadaki birçok 17" monitöre göre daha küçük. Ancak 701A için masanızda en az yer kaplayan monitör diyebilmemiz de pek mümkün görünmüyor; çünkü kasanın derinliği, küçük hacmine rağmen hiç de az değil.

Hansol 701A'nin dikkatimizi çeken ilk hatası, görülebilir alanının oldukça küçük oluşuydu. 15.7"lik görülebilir alan, bize göre 17" monitörler için oldukça başarısız bir büyüklük. Geçen sayımızda yer alan üç 17" monitörün de 16" görülebilir alana sahip olduğunu hatırlarsak, Hansol'un bu konuda pek de iyi bir iş çıkaramadığını söyleyebiliriz.



E17BL'nin dışarıdan şık göründüğüne aldanmayın. Birçok özelliği, teknolojinin oldukça gerisinde.

701A'yı piyasanın önde gelen monitörlerini gerisinde bırakan diğer iki özellik ise en fazla 1280x1024 çözünürlüğü desteklemesi ve nokta çözünürlük oranının 0.28mm olması. Özellikle 0.28mm'lik nokta çözünürlük oranı, son derece başarısız. Piyasada 0.28mm'den daha kötü bir çözünürlük bulmak da mümkün değil. Böyle olunca da 701A için çok da kaliteli bir monitör diyebilmek, imkansız.

Monitörün ayarları, birçok dijital monitörde olduğu gibi biraz karışık. Ayarlar monitörün üzerindeki üç tuş yardımıyla yapılıyor; ama parlaklık ve kontrast ayarları için menüden ayrı olarak iki tekerlek yardımı gerekiyor. Bu ayarların menüden ayrı tutulması, zaten karışık olan menünün daha da karışmasını biraz olsun engellemeyi başarmış.

Birçok özelliğine göre standart bir monitörden hiçbir farkı olmayan Hansol 701A, ucuz fiyatına karşılık başarısız bir monitör. Bize sorarsanız, yeni çıkan TNT2 ya da Voodoo3 ekran kartları, 701A'den çok daha iyisini hak ediyor.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Küçük kasa; renk ve parlaklık analog ayarlara sahip.

EKSİLER: En fazla 1280x1024 çözünürlüğü destekliyor; 0.28mm nokta çözünürlük oranı; 15.7" görülebilir alanı.

SONUÇ: Hansol 701A standartın ötesine geçemeyen monitör. Onu rakipleri içinde öne çıkarabilecek bir özelliği yok.

DIAMOND MULTIMEDIA

Homefree

ÜRETİCİ FİRMA: Diamond Multimedia, *www.diamondmm.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Multimedya, (0 212) 212 98 50, Karma Donanım, (0 212) 233 30 30 **FİYATI:** Belli değil

Diamond Multimedia'nın ürün yelpazesi aşırı derecede genişledi ve çoktan kendi uzmanlık alanlarının dışına taştılar. Grafik kartı üreten şirket önceleri modemler üretmeye başladı daha sonra da ses kartları, Rio taşınabilir MP3 çalar ve diğerleri bunları takip etti. Şirketin bu gelişimi Diamond Monster Sound MX300 gibi gerçekten kaliteli ürünler oraya koyabilmesini sağlarken diğer yandan vasat ürünler de orataya çıktı (burada incelenen HomeFree ürünü gibi).

HomeFree bir network üzerinde iki PC'yi kablosuz olarak bağlamanıza yarıyor. Sistemde birbirleriyle 2.4GHz radyo frekankansı ile anlaşan masaüstü bilgisayarlar için dahili PCI veya ISA kartlar, dizüstü bilgisayarlar için PCMCIA kartlar kullanılıyor (Bu bant aralığı, evde kullanılan aletler ve kablosuz telefonlarla çakışma olmaması için seçilmiş; ama piyasadaki yeni telefonlar bu yüksek frekanslarda üretilmeye başlandı ve HomeFree ile birlikte kullanılırlarsa parazitlenme olabilir).



Diamond'ın HomeFree ürünü vaat ettiği kablosuz ev network'ünü sağlayamıyor.

Biz HomeFree'yi sorunsuz olarak kurduk; ama oldukça fazla kişinin kurulumda sorun yaşadığını duymuştuk, yani kurulum sırasında teknik servis departmanını aramanız söz konusu olabilir. Her şey doğru giderse bütün işlem, network'teki her bilgisayar için bir dahili kart takmak, sürücüleri ve yazılımı kurmakten ibaret.

Teoride, HomeFree bilgisayarlar arası dosya paylaşımını, ortak printer ve Internet kullanımını, ayrıca multi-player oyunları Internet servis sağlayıcınız aracılığı ile oyanayabileceğinizden daha hızlı oynamanızı sağlıyor. Ancak pratikte HomeFree' nin vaat ettiklerini pek sağlayamadığını gördük. Bir dosya transferi yapabilmek için birkaç kez denememiz gerekti. Ayrıca dosya transferi işlemi söylenen 1Mbit/sec çıkışına göre oldukça yavaştı. En hızlı olarak 6.5 MB'lık bir dosyayı 3 dakikada taşımaya başardık ki bu, HomeFree'nin belirttiği hızlardan çok yavaştı.

Oyun testlerimizde ise *Quake II* gibi FPS oyunlarda çok düşük ping'ler (50ms ve daha azı) kaydedebildik; fakat client makinedeki lag'in yarattığı tekrar oluşmadaki problem çoğu oyunu oynanamaz kıldı.

Sonuçta, HomeFree'yi tavsiye edebilmemiz çok zor. Oyuncular için performans oldukça düşük. Dosya paylaşımı sadece transfer ile sınırlı olduğu için network'teki bilgisayarların sabit disklerine ulaşamıyorsunuz. Yazıcı paylaşımı belki de sistemin en güzel özelliği; ama aslında yüksek kaliteli ink-jet yazıcılar bütün bir HomeFree sisteminden daha ucuza geliyor ve bu özellik de HomeFree'ye artı puan kazandıramıyor.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Genelde kolay kuruluyor; yazıcı paylaşımı etkili.

EKSİLER: Fiyatı henüz belli olmasa da diğer alternatiflerden yüksek olacak; diğer network ürünleri ile birlikte kullanılırsa problemler oluşabilir.

SONUÇ: Eğer evinizde bir network kurmak istiyorsanız daha ucuz ve hızlı olan kablolu sistemleri tercih edin.

ROCKFIRE

Subverter QF8000i

ÜRETİCİ FİRMA: Rockfire, *www.rockfire.com.tw* **İTHALATÇI FİRMA:** Mascom, (0 212) 212 13 66 **FİYATI:** 39$

Bir oyuncu için atari salonlarında oyun oynamanın zevki, her zaman için ayrı bir yere sahiptir. Ne yazık ki son zamanlarda PC'lerin yaygınlaşmasıyla beraber atari salonları yavaş yavaş yok olmaya başladı; fakat oyuncuları bu zevkten mahrum bırakmak istemeyen joystick üreticileri, atari salonlarındaki oyun makinelerini evlerimize taşımak için harekete geçti. Rockfire da işte bu üreticilerden biri.

Subverter'ın geniş kasası ve iri düğmeleri sayesinde arcade salonlarının keyfini evde de yaşayabileceksiniz.



Subverter QF-8000i, görüntü olarak oyun makinelerinin kontrol panelini andırıyor. Büyük bir tabana sahip ve joystick'i de oldukça küçük.

Öncelikle dikkatimizi çeken, Subverter'ın bilgisayara klavye girişinden bağlanması oldu. Bilindiği gibi piyasadaki birçok joystick ya ses kartı üzerindeki gameport'u ya da USB portlarını kullanıyor. Ürünün sisteme tanıtılması gibi bir sorun da yok. Klavye girişine takıldığı an çalışmaya başlıyor.

Ateş tuşları tabanın sağ tarafında sıralanmış. Joystick kolu ise tabanın sol tarafına yerleştirilmiş. QF-8000-i'nin üzerinde sekiz adet ateş tuşuna yer verilmiş. Bu tuşların üzerinde dört adet makro tuşu bulunuyor. Bu tuşlar, klavye üzerinde iki ya da daha fazla tuşa basılarak yapılan hareketlerin sadece tek tuş yardımıyla yapılabilmesini sağlıyor. Örneğin *FIFA 99*'da tuş kombinasyonları kullanılarak yapılabilen artistik hareketler, Subverter sayesinde tek bir tuşa basılarak yapılabiliyor. Tuşlar ve joystick kolunun haricinde Subverter'ın üzerinde üç adet de switch yer alıyor. Bu switch'ler, oyun modları arasındaki geçişi sağlamak ve dört ya da sekiz hareket yönü arasında seçim yapma işlemi için kullanılıyor. Ayrıca daha önce bahsettiğimiz makro tuşlarının programlanmasında da bu switch'ler kullanılıyor.

Joystick'in dijital olması, sadece arcade türü oyunlarda kullanılabilmesi anlamına geliyor. Rockfire da zaten Subverter'da bunu amaçlamış. Eğer *Mortal Kombat* tarzı dövüş oyunlarından ya da *FIFA 99* tarzı spor oyunlarından hoşlanıyorsanız, Subverter QF-8000i hayalinizdeki joystick olabilir; fakat bir 3D shooter ya da uçuş simulasyonu oynamayı tercih ediyorsanız, QF-8000i size göre bir ürün değil.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Bilgisayara klavye girişinden bağlanıyor; makro tuşları kolay programlanabiliyor, arcade makinelerine çok benziyor.

EKSİLER: Büyük taban; küçük joystick kolu; sadece arcade tarzı oyunlarda istenilen performansı verebiliyor.

SONUÇ: Arcade tarzı veya *Fifa99* tarzı oyunlardan hoşlananlar için ideal olan Subverter, arcade zevkini evinizde de yaşamanızı sağlıyor.

CREATIVE LABS

ModemBlaster Flash56II External

PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

ÜRETİCİ FİRMA: CreativeLabs, *www.creativelabs.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Empa, (0 212) 599 30 50 Genpa, (0 212) 288 10 78; Multimedya, (0 212) 212 98 50 **FİYATI:** 99$

Bu ay Donanım sayfalarımızdaki diğer bir ilk modem incelemeleri. Multi-player oyunların bu denli moda olduğu bir dönemde modemleri es geçmek çok büyük bir hata olurdu. Sonunda biz de en sıkı death-macth'inizin ortasında modem hatalarıyla saç baş yolmayasınız diye size modem piyasasında klavuzluk etmeye karar verdik. Bu aydan itibaren piyasadaki external modemleri inceleyeceğiz. Açılışı da Creative'in yeni girdiği bir pazar için geliştirdiği iddialı bir ürün olan ModemBlaster'la yapmaya karar verdik.



Creative ModemBlaster, sorunsuzluğu ve performansının yanı sıra hoş bir tasarıma da sahip.

Aslına bakarsanız piyasada belli pazarlarda tutunmuş olan bir firma yeni bir dala atlarsa kendini eleştiri yağmuru altında bulur. Bunun bilincinde olduğu anlaşılan Creative de pazara giriş yaptığı ürünlerin kaliteli olması için elinden geleni yapıyor. İki ay önceki Creative Infra 48X incelemimize bir göz atarsanız bu hız delisi CD-ROM'dan ne kadar şikayetçi olduğumuzu görürsünüz. Ancak geçen ay Creative'in yeni CD-RW 2224E CD yazıcısını Editörün Seçimi ile şereflendirdik. Aynı şekilde Creative'in yeni MP3 Player'ı Nomad da kalitesini ortaya koyuyor. Creative ModemBlaster da da bu kuralı bozmuyor. ModemBlaster elimize geçen modemler içine kesinlikle en kaliteli birkaç taneden biri. Görünüşünden, sesine, sunumuna kadar mükemmelliğin anahtarı olan ayrıntılara çok dikkat edilmiş. Ne Internet'e bağlanırken gürültüden başınız ağrıyor ne de güzelim bilgisayarınızın üzerinde bir çirkinlik abidesinin led'leri yanıp sönmüyor.

Ancak ModemBlaster'ın cilalanmış sıradan bir Rockwell chipset'li modem olduğunu düşünmeyin. Bu modemin oldukça çarpıcı özellikleri var. Bunların başında modemin ses özelliklerinin kalitesi geliyor. Bu sayede modem üzerinden yaptığınız konuşmalar daha dertsiz oluyor. Bir diğer özellik modemin telesekreter olarak kullanılabilmesi. Bunların dışında bir web kameraya sahipseniz Video Konferans da yapabiliyorsunuz.

ModemBlaster bir external bir modemde mutlaka bulunması gereken diğer özelliklerede sahip. Otomatik olararak tanınan V90 ve 56K Flex desteği, sorunsuz kurulum, yüksek performans. Creative, Modem Blaster ile oldukça iyi bir iş çıkarıyor.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Kaliteli üretim, sorunsuz kurulum; video konferans ve telesekreter özellikleri; yüksek performans.

EKSİLER: Piyasada çok daha ucuz modemler var; ama Modem Blaster fiyatını hak ediyor.

SONUÇ: Creative, modem piyasasına oldukça iyi bir giriş yapıyor; bugünlerde 56K keyfine geçmeyi planlıyorsanız modemBlaster'ı bir görün.

ZOLTRIX

Rainbow 56K External

ÜRETİCİ FİRMA: Zoltrix, *www.zoltrix.com* **İTHALATÇI FİRMA:** Turanlı, (0 212) 216 05 20 **FİYATI:** 75$

En sıkı multiplayer seanslarınızda ihtiyacınız olan en güçlü silah nedir? İyi bir modem; çünkü iyi bir modem daha yüksek ping zamanı ve daha hızlı veri akışı demektir. Bunun anlamı da ilk gören ve ilk ateş edenin siz olmanız. Kısacası multiplayer oyunları seviyorsanız modeminize karar verirken çok dikkatli olmalısınız. Bu ay sizlere bu konuda klavuz olmayı hedefleyen incelemelerimizin ikincisi oldukça hoş bir tasarıma sahip olan Zoltrix'in yeni Rainbow 56K'sı.


Rainbow 56K, özellikle ilginç tasarımıyla dikkat çekmeyi başarıyor.

Modemin dikkatimizi çeken ilk özelliği, belirttiğimiz gibi ilginç tasarımı oldu. Şeffaf yapısıyla diğer modemlere göre oldukça farklı bir görünüm sergileyen Rainbow 56K; mavi, yeşil, turuncu ve pembe olmak üzere dört ayrı modele sahip.

Zoltrix Rainbow 56K'nın kurulumu, diğer external modemlerde olduğu gibi sorunsuz ve basit. Yapılması gereken tek şey, modemin kasanın arkasında bulunan com portlarından birine bağlanması. Windows modemi otomatik olarak algılıyor ve kullanıcıya sadece modemle birlikte gelen sürücülerin yerini göstermek kalıyor.

MNP 10 ve MNP 5 data sıkıştırması ile MNP 4 hata düzeltme standartlarıyla uyumlu olan Rainbow 56K, günümüzde bir modemin tercih edilmesi için büyük önemi olan V90 standartını da destekliyor. Bunun yanında modeme hoparlör ve mikrofon bağlayarak voice özelliklerinden faydalanabilmek de mümkün.

Modemle Internet'e bağlanmamız sırasında hiç zorluk çekmedik ve uzun süre hattan düşme gibi sorunlar yaşamadık. Fakat bunun çok da belirleyici bir özellik olmadığını hemen belirtelim. Çünkü sorunsuz bir Internet bağlantısı günün hangi saatinde bağlanıldığına, hangi server'ın kullanıldığına ya da telefon hattının dijital ya da analog olmasına kadar birçok farklı etkene bağlı.

Ne yazık ki Zoltrix, ürünü kullanışlı ve zengin yazılımlarla desteklemeyi başaramamış. Ürünle birlikte gelen CD'de sadece Fax-Talk adında bir fax programı mevcut. Piyasada bulunabilecek en ucuz modemlerin bile daha fazla yazılım desteğine sahip oldukları düşünülünce, Zoltrix'in bu konuda bir hayli geride kalmış olduğunu söyleyebiliriz.

Zoltrix Rainbow 56K piyasada bulabileceğiniz en iyi modemlerden biri olmasa da, fiyat-performans oranı açısından değerlendirilmesi gereken bir ürün. External olması da önemli bir avantaj.

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Görsel açıdan oldukça hoş ve farklı bir görünümü var; farklı tasarım; kolay kurulum; V90 standartını destekliyor.

EKSİLER: Yetersiz yazılım desteği; ortalama performans.

SONUÇ: İyi bir modem; ancak piyasadaki üst düzey modemlerle yarışabilecek kapasiteye sahip değil.

Karşılaştırmalı Tablo

HER AY ÇOK FAZLA SAYIDA ÜRÜN İNCELİYORUZ, bu ürünlerin hangisinin iyi hangisinin kötü olduğunu akılda tutmak zor olabiliyor. Bu sayfada geçtiğimiz sayılarda incelediğimiz ürünler arasında bir karşılaştırma yapmayı amaçlıyoruz. Ürünlerin özelliklerini sayfaya dikey olarak sığdıramadığımız için sayfayı yan çevirdik.

Bu ay: Hoparlörler

HOPARLÖRLER	İNCELENDİĞİ TARİH	*FİYATI	SUBWOOFER	KONTROLLER	KONTROLLERİN YERİ	RMS DEĞERİ	İTHALATÇI FİRMA	SON KARAR
Altec ADA 305 USB	Kasım '98	199$	var	V, S, 3D	Yan hoparlör	40 watt	Deniz Bilgisayar, (0.212) 213 34 00	İyi tasarımının altında başarısız ses çıkışı gizli. Yarı fiyata daha iyi çözümler bulabilmek mümkün.
Cambridge Four Point Surround	Kasım '98	126$	var	V, S	Ayrı cihaz	24 watt	Multimedya, (0.212) 212 98 50 Empa, (0.212) 599 30 50 Genpa, (0.212) 288 10 78	Bu fiyata alabileceğiniz en kaliteli hoparlör sistemlerinden biri. Boyutları da oldukça küçük.
Microsoft Digital Sound System 80	Aralık '98	259$	var	V, S, T	Yan hoparlör	80 watt	Microsoft, (0.212) 258 59 98	Digital audio konusunda çok başarılı ve yüksek ses kalitesine sahip. Ancak fiyatı çoğu kullanıcı için pahalı.
Cambridge Desktop Theater 5.1	Ocak '99	369$	var	V, S, T	Ayrı cihaz	50 watt	Multimedya, (0.212) 212 98 50 Empa, (0.212) 599 30 50 Genpa, (0.212) 288 10 78	PC'nizdeki oyunlar ve filmler için en iyi multi speaker çözümlerinden birisi.
Philips DSS 350 USB	Şubat '99	173$	yok	V, T	Yan hoparlör	30 watt	SKY, (0.212) 225 68 08	Subwoofer'ı olmayan bir sistem için oldukça kaliteli bass sese sahip. Ancak fiyatı biraz pahalı.
Jazz JS 350	Şubat '99	59$	yok	V, T, 3D	Yan hoparlör	28 watt	Multimedya, (0.212) 212 98 50	Ortalama ihtiyaçları karşılayabilse de subwoofer'ı olmaması önemli bir dezavantaj.
Altec ACS 45.1 Power Cube	Nisan '99	126$	var	V, S	Yan hoparlör	32 watt	Deniz Bilgisayar, (0.212) 213 34 00	Oldukça kaliteli ses çıkışına sahip olan sistem, fiyatı açısından da ön plana çıkabiliyor.
Eastern SS-414 A	Nisan '99	53$	var	V, S, T	Subwoofer	30 watt	Sentim, (0.212) 415 79 79	Kaliteli bir ses kartınız yoksa ondan çok fazla şey beklemeyin.
INCA Speakers	Mayıs '99	65$	var	V, S, T, 3D	Yan hoparlör ve subwoofer	-	Pasifik Bilgisayar, (0.212) 212 88 65	Kaliteli ses çıkışına sahip. Hesaplı ve diğerlerinden farklı bir hoparlör sistemi arayanlar için ideal.
Cambridge FPS 2000	Haziran '99	199$	var	V, S	Ayrı cihaz	53 watt	Multimedya, (0.212) 212 98 50 Empa, (0.212) 599 30 50 Genpa, (0.212) 288 10 78	Fiyatı biraz yüksek olsa da hem subwoofer hem de yan hoparlörler bugüne dek gördüklerimizin en iyisi.

AÇIKLAMALAR

Kontroller: V=ses ayarı; T=tiz ayarı; S=Subwoofer bass ayarı; 3D= 3D ayarı

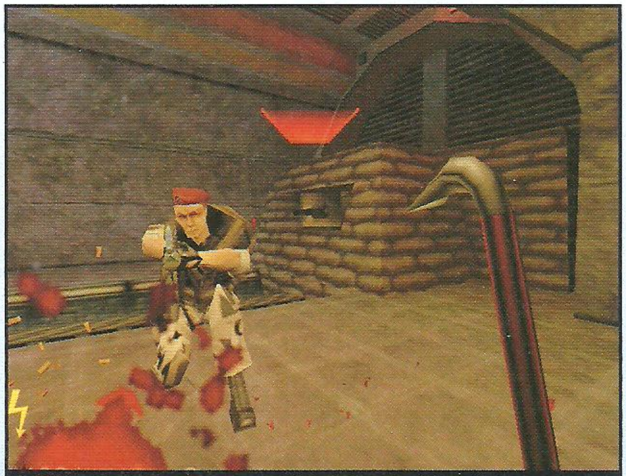
*Belirtilen fiyatlar ürünlerin incelendiği tarihteki fiyatlarıdır. Ayrıntılı bilgi için ithalatçı firmalarla bağlantı kurabilirsiniz.

Teknik Sorular ve Cevaplar

Ah şu sizin bitmek bilmeyen sorularınız. Onlarda olmasa biz ne işe yararız ki? Bu ayda bir oyuncunun karşılaşabileceği her türdensoru ile karşınızdayız.

S Sevgili PC Gamer,
bu kusursuz dergiyi bize sunduğunuz için teşekkürler; fakat bence fiyatınız çok yüksek. Neyse sorularıma geçmek istiyorum:
1) Bilgisayarım Pentium 200 MMX, 16MB RAM, 2MB ekran kartı, 24X CD-ROM. Sizce şimdi mi upgrade yaptırmalıyım yoksa 2000 yılından sonra mı?
2) Upgrade yaptırırken kasayı değiştirmeli miyim yoksa yoksa aynı kasayı mı kullanmalıyım?
3) Eğer bu sisteme bir 3dfx alırsam hangisini tercih etmeliyim? Performansım nasıl olur?
4) 2000 yılında bilgisayarlarımız gerçekten ölecek mi?
5) Ve son olarak bir öneri: Derginizde MS-DOS veya Windows hakkında uygulama bilgileri verirseniz çok iyi olur. Yayın hayatınızda başarılar dilerim.
Bir Okuyucunuz, Eskişehir

C Dergiyi beğenmen bizi çok mutlu etti. Fiyat konusundaki eleştirilerine gelince, bu konuda elimizden gelen tüm fedakarlığı yaptığımıza emin olabilirsin. Ancak Derginin ABD fiyatının 21$ olduğunu göz önüne alırsan, aslında bizim fiyatımızın gayet makul olduğunu hemen fark edeceksin. Üstelik sayfa sayısı olarak orijinal *PC Gamer*'dan daha fazla sayfaya sahip olduğumuzu da hatırlatmak isterim. Sıra geldi sorularına:
1) Bilgisayarı upgrade etmenin vakti yoktur. Şimdi yaparsan iki yıl sonra bir daha yapman gerekebilir. Aynı şekilde 2000 yılında yaparsan 2002 yılında tekrar upgrade gerekecektir. Uzun lafın kısası, şimdiden upgrade'i düşün. Sisteminin ömrü dolmuş durumda.
2) Upgrade yapmışken kasayı da değiştirmeni tavsiye ederim. Şu an kullandığın kasaya ancak AT anakart takabilirsin; ancak yeni bir kasa alırsan ATX anakart takma şansın var.
3) Bu sisteme alabileceğin en iyi çözüm Voodoo3 2000 PCI olacaktır.
4) 2000 yılında senin bilgisayarına bir şey olmayacak. 2000 yılı krizi, sadece büyük şirket veya networkları ilgilendiriyor.
5) Dergide Windows ya da MS-DOS hakkında uygulama bilgileri vermeyi şu an için düşünmüyoruz. Zaten sayfa sayısını azaltın diyorsun, bir de bu sayfaları eklersek senin için fiyat durumları daha da kötüleşebilir.



Half-Life, bilgisayarınızın tüm özelliklerini kullanabileceğiniz oyunlara verilebilecek güzel bir örnek.

S Merhabalar,
böyle bir dergi çıkardığınız için size çok teşekkür ediyorum. Tam aradığımız dergi, bu ciddiyetiniz beni çok sevindirdi. Ben bilgisayarımı yeni aldım. Daha hiçbir şey bilmiyorum. Bilgisayarıma 3dfx kartı almak istiyorum. Arkadaşlar arasında konuşuyoruz, 3dfx kartı oyunu gerçek gibi yapıyormuş. Bunun sizden tam olarak açıklamasını istiyorum. 3dfx kartı bilgisayara zarar veriyor mu? 3dfx kartı mı alayım yoksa Voodoo2 ya da Voodoo3 mü?
Başar Özgür, İzmir

C Dergimiz hakkındaki güzel düşüncelerin için asıl biz sana teşekkür ederiz. Bu arada yeni bilgisayarın da hayırlı olsun.

3D oyunlarda oyunun içindeki grafikler özel bir sistemle yaratılır. Önce her şeyin iskeleti çizilir. Ardından bu iskeletlerin üzerine yüzeyler kaplanır. Sonra bu yüzeylerin üzerine dokular kaplanır. Daha sonra oldukça yorucu bir ışıklandırma işlemi başlar. Işıklar, gölgeler, yansımalar... Bu meşakkatli işlerin amacı görüntünün gerçeğe yakınlığını sağlamaktır. Tabii bu kadar işlemi yapmak, işlemciyi çok yoruyor ve işlemci yetersiz kalıp, bizi güzel akıcı bir görüntüden mahrum bırakıyor. 3D hızlandırıcıların amacı, bu işleri işlemci ile paylaşarak oynanabilir hızda görüntüler oluşturmak. 3D hızlandırıcılar artık o denli yaygınlaştı ki oyunların bir çoğu 3D hızlandırıcı olmadan çalışmıyor bile. Bu arada 3dfx, Voodoo kartlarının üreticisi olan firma, aklında bulunsun...

S Merhaba PC Gamer takımı, benim Pentium II 400Mhz, Creative 3D Blaster Banshee 16MB ekran kartı, Creative 5X DVD-ROM, Creative Sound Blaster Live!Value ses kartı, 17" dijital monitör, 56K modemden oluşan bir sistemim var. Sorularım:
1) Her şeyi denedim yine de müzik CD'lerini çalıştıramadım. Sizce bunun nedeni ne olabilir?
2) Şu an Türkiye'deki en hızlı Internet sitesi hangisi?
3) Bana bilgisayarımın özelliklerini tamamıyla kullanabileceğim bir oyun önerebilir misiniz (ses, görüntü vb)?



Oyun Makinesi

Bize göre Oyun Makinesi, şu an raflardaki her oyunun altından kalkabilecek konfigürasyonu olan sıkı ve satın alınabilir bir oyun PC'yi temsil etmekte. Teorik olarak bir Oyun Makinesi'nin maksimum fiyatı 1500$' dır. Ancak piyasada bunu çok daha ucuza bulabilirsiniz. Bu ay Oyun Makinesi'ni upgrade ettik. Artık vakti gelmişti; ama 300Mhz'in işlemci için yeterli olduğuna karar verdik. 3D hızlandırıcı kartımızı da Voodoo2' ye yükselttik. Zaten Voodoo2 kartlar PII ile birlikte daha iyi performans veriyor. Ayrıca artık 32MB EDO değil, 64MB SD RAM öneriyoruz.

- Intel Pentium II 300
- 64 MB SDRAM
- NIVIDIA RIVA 128 kartı veya 128 bit 2D grafik kartı
- 3Dfx Voodoo2 tabanlı 3D hızlandırıcı
- 4GB IDE hard disk
- 16X CD-ROM sürücüsü
- Sound Blaster AWE 32 ve/veya pozisyonel ses kartı
- 17" SVGA monitör, 0.26mm çözünürlük
- Multi-player gamepad (Gravis Gamepad Pro veya Microsoft SideWinder)
- 56K Modem

4) Bu bilgisayarla upgrade etmeden ne kadar ayakta kalabilirim?

Onur Uyar, Manisa

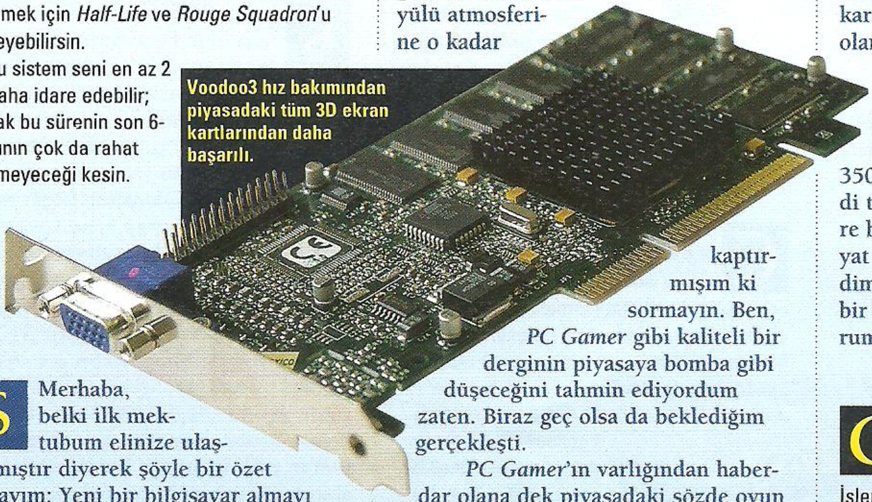
C İşte sorularına verebileceğimiz cevaplar:

1) Müzik CD'lerinin çalışması için CD-ROM'dan ses kartına ince bir kabloyla bağlantı kurmak gerekir. Eğer bilgisayarını aldığın yere götürürsen, bu bağlantıyı kısa sürede yapacaklardır.

2) Internet sitesi derken herhalde ISS'lerden bahsediyorsun. *PC Gamer* editörleri kullandıkları Turk-Net ve Superonline'dan memnunlar. Ayrıca ofisimizde bir süre kullandığımız AidataNet de nispeten daha az sorun çıkarıyordu. Tüm ISS'leri denemek gibi bir şansımız olmadığından diğerleri hakkında pek bir bilgimiz yok.

3) Bilgisayarının özelliklerini tam anlamıyla görebilmek için *Half-Life* ve *Rouge Squadron*'u deneyebilirsin.

4) Bu sistem seni en az 2 yıl daha idare edebilir; ancak bu sürenin son 6-7 ayının çok da rahat geçmeyeceği kesin.



Voodoo3 hız bakımından piyasadaki tüm 3D ekran kartlarından daha başarılı.

S Merhaba, belki ilk mektubum elinize ulaşmamıştır diyerek şöyle bir özet yapayım: Yeni bir bilgisayar almayı düşünüyorum. Tabii sorunum alacağım parçalar. Ekran kartı olarak Riva TNT almayı düşünüyorum. Sizce nasıl? İyi mi yoksa başkasını mı önerirsiniz? Sound Blaster Live! alacağım ve yanında da PC Works' un hoparlörlerini tabii ki. Monitör olarak da sizin incelediğiniz 17" Sony 200GS'yi alacağım. Modemin markası konusunda kararsızım. Hangi modem daha hızlı, hangisini alsam daha iyi verim alırım diye soruyorum. Bir de Pentium III almalı mıyım? Yoksa beni bir Pentium II 450 idare eder mi? Eğer Pentium III al derseniz, anakart olarak ne almalıyım? Pentium II alırsam Abit BX6'yı alacağım. Hard disk olarak da Quantum Fireball EL 6.4GB alacağım. Sorularımı cevaplar ve alacağım parçalardan beğenmediklerinizi belirtirseniz çok sevinirim.

Ayhan Aktaş, Sivas

C Ekran kartı olarak TNT almaktansa yeni çıkan Voodoo3 ya da TNT2 işlemcili kartları tercih etmen daha doğru bir hareket olur.

Modem alırken 56K ve V90 standartlarını destekleyen bir modem alabilirsin. Piyasadaki en iyi modemler Diamond Supra ve US Robotics'in modemleri. Biraz daha fazla para verip external modem almayı tercih edersen, senin için daha iyi olacaktır; çünkü bu tip modemler, internal modemlere oranla çok daha sorunsuz çalışır.

Artık PII almak mantıklı değil. PII 450 ile PIII 450 arasında yaklaşık 20$ kadar bir fark var. Bu farkı ödeyip PIII almak en mantıklısı. Yine de PII'ler henüz ömrünü doldurmuş değil. Hard disk konusunda ise senin belirttiğin Quantum'a alternatif olarak Fujitsu ya da Maxtor'un modelleri tercih edilebilir.

S Merhaba *PC Gamer*, inşallah iyisinizdir. Derginizle tanışalı hemen hemen 6 saat kadar oldu ve vakit geçirmeden size bu mektubu yollamak istedim. Bu kadarcık zaman içerisinde bile kendimi derginizin ritmine, büyülü atmosferine o kadar kaptırmışım ki sormayın. Ben, *PC Gamer* gibi kaliteli bir derginin piyasaya bomba gibi düşeceğini tahmin ediyordum zaten. Biraz geç olsa da beklediğim gerçekleşti.

PC Gamer'ın varlığından haberdar olana dek piyasadaki sözde oyun dergilerine şöyle bir baktım. Hele bu dergiler içinde bir tanesi vardı ki "olmaz olsun o dergiyi aldığım güne" dedirtti. Oyunların grafikleri dergiye o kadar kötü yansıtılmıştı ki anlatamam. Neyse biraz uzattım galiba, hemen ana menüye döneyim. Size bazı sorularım olacak:

1) Benim donanımım Pentium II işlemci, 64MB RAM, 8MB AGP ekran kartı, TNT hızlandırıcı. İlerisi için bana ne kadar dayanır?

2) Voodoo3'ün diğerlerinden farkı nedir?

Yayın hayatınızda başarılar dilerim.

İbrahim Filiz, Balıkesir

C *PC Gamer*'ı bu kadar beğenmen bizleri çok mutlu etti. Zaten bizim amacımız, sizlere en iyi dergiyi sunabilmek ve gelen mektuplara bakılırsa bunu başarıyoruz. Sorularının cevaplarına gelince:

1) Bu sistemin seni ne kadar idare edeceği, büyük ölçüde işlemcinin hızına bağlı. Eğer işlemcin Pentiun II 350 ya da daha iyisiyse, bir iki yıl daha idare edersin; çünkü bu işlemciler, 100Mhz veri yolunu kullanıyorlar ve daha alt modellere göre daha hızlılar. Ekran kartın ise ömrünü doldurmak üzere. TNT2 ya da Voodoo3 düşünmeye başlamak için tam zamanıdır.

2) Voodoo3, TNT'den farklı olarak Glide desteğine sahip bir işlemci. Ancak 32 bit'te render özelliğine sahip değil.

S Sevgili *PC Gamer* çalışanları, bundan iki yıl önce özellikleri Intel Pentium 100, 16MB EDO RAM, 1GB sabit disk, 14" monitör, 24X CD-ROM sürücü, 16 bit ses kartı ve Windows 95 işletim sistemi olan bir bilgisayar aldım; ama doğal olarak artık demode oldu ve bazı oyunları oynayamıyorum. Bunun için bilgisayarımın upgrade edilmesine karar verdim. Intel Pentium II 350, 32MB RAM, 3.5GB hard disk, midi tower kasa ve 3D kartı gibi özelliklere baktığımda yaklaşık 750$'lık bir fiyat gördüm; ancak tam karar veremedim. Sizden ihtiyaçlarıma uygun olarak bir bilgisayar tavsiye etmenizi istiyorum ve şimdiden teşekkür ediyorum.

Deniz Özger-Ankara

C Öncelikle bu sistemi upgrade etmeyi düşünmekle en doğru kararı vermişsin; ama bu karar epey bir gecikmiş. İşlemcinin ömrünü doldurmasının üzerinden neredeyse bir yıl geçmiş durumda. Pentium II 350 ise son zamanlarını yaşıyor. Şu an için alınabilecek en makul işlemci Pentium III 450 gibi görünüyor. Fiyatı Pentium II 450 ile çok yakın ve desteklediği yeni komutlar bir yıl içinde büyük önem kazanacak. RAM konusunda ise 32MB yerine 64MB almanı öneririz. 32MB, zamane oyunları için yetersiz olmaya başladı. Hard disk konusunda da daha büyük bir kapasiteye sahip olanları tercih etmelisin. Oyunlar ve yazılımlar artık hard disk'te çok fazla yer kaplıyor. Marka olarak da Quantum ya da Fujitsu en iyileri.

3D kartları ise kendi içinde başlı başına bir konu. Yeni çıkan TNT2 ve Voodoo3 işlemcili kartlar, diğerlerine göre çok güçlü. Bu işlemciler hakkındaki incelemelerimize geçtiğimiz sayıda yer vermiştik. Bir göz atarsan sana yardımcı olacağından eminiz.

S Herkese selam, bundan birkaç ay önceydi. Her zaman olduğu gibi yeni ayın başında markette sürekli takip ettiğim bilgisayar dergilerini arıyordum. Birden gözüme çok şık bir dergi ilişti. Tamam, itiraf ediyorum daha önce adınızı duymamıştım. Ama bilmemek değil, öğrenmemek ayıp düşüncesiyle *PC Gamer* Türkiye'nin ilk sayısını aldım. Eve

Yardım mı Gerekli ?

Bir donanım sorunuz ya da yorumunuz varsa bize yazın:

Donanım, *PC Gamer-Türkiye*, Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul

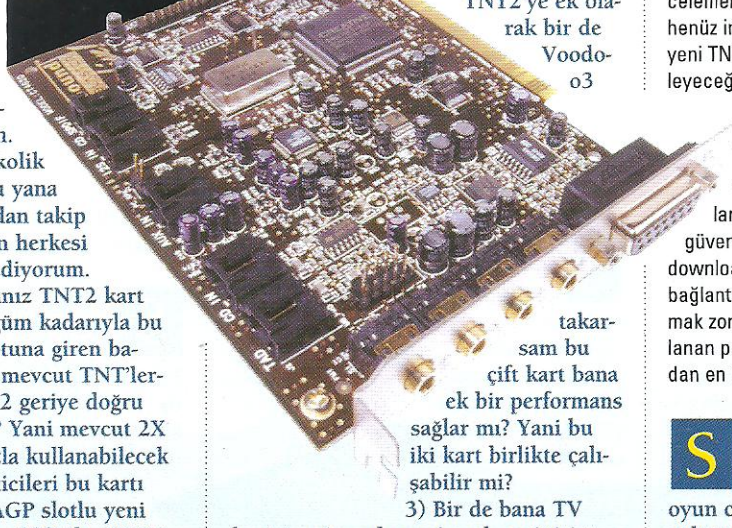
ya da e-mail atın:

donanim@pcgamer.com.tr

döndüğümde nasılmış bakalım diye dergiyi incelemeye koyuldum. "Bir dergi nasıl böyle harika olabilir"gibi sesler eşliğinde gece gündüz ara vermeden, yiyip içmeden dergiyi bitirdim. Sonuç: Bir PC Gamer kolik daha. İşte o günden bu yana PC Gamer'ı çok yakından takip ediyorum. Emeği geçen herkesi canı gönülden tebrik ediyorum. Derginizde yayınladığınız TNT2 kart fotoğraflarında gördüğüm kadarıyla bu yeni kartların AGP slotuna giren bacakları, kullandığımız mevcut TNT'lerden farklı. Acaba TNT2 geriye doğru uyumlu olabilecek mi? Yani mevcut 2X AGP'li BX anakartımızla kullanabilecek miyiz? Yoksa kart üreticileri bu kartı almak isteyenleri 4X AGP slotlu yeni GX anakart, dolayısıyla 133Mhz RIMM plakalı RAM'ler ve Pentium III terfisine mi zorlayacaklar?

Bu arada yeni büronuz da hayırlı olsun. Çalışmalarınızda kolaylıklar diliyorum.

Mehmet Said Övet, Bursa



Sound Blaster Live! uygun fiyatıyla alabileceğiniz en iyi ses kartı.

C Dergimize bir *PC Gamer* kolik daha katıldığı için ne kadar sevinsek az. Her geçen gün *PC Gamer* ailesi olarak daha da büyüdüğümüzü görmek oldukça güzel bir şey.

Yeni çıkan TNT2 kartları eski AGP slotlarında sorunsuzca kullanabilirsin. Zaten bu tip kartların üreticileri kartlarını ellerinden geldiğince geri uyumlu yaparak pazarlarını büyütmeyi hedefliyorlar. Bunun yanı sıra Camino chipset'li anakartların çıkış tarihinin pek yakında olmadığını düşünürsek bunu yaparlarsa ne kadar zor bir durumda kalacaklarını kolayca tahmin edebilirsin herhalde öyle değil mi?.



Inca TV Explorer fiyat performans oranı bakımından tavsiye edilmeyi hak ediyor.

S Selam,
derginizi ilk çıktığı günden beri takip ediyorum. Diğerleriyle farkı çok açık ve profesyonelce hazırlandığı belli. Böyle bir dergi, yazılarıyla PC kullanıcılarını çok kolay etkileyebilir.
1) Benim merak ettiğim, acaba oyun veya ürün değerlendirmeleri yaparken firmaların sizle olan ilişkilerinin az da olsa bir etkisi oluyor mu?
2) Pentium II 400 işlemcili bir bilgisayar almayı ve TNT2 grafik kartı kullanmayı düşünüyorum. Eğer TNT2'ye ek olarak bir de Voodoo3 takarsam bu çift kart bana ek bir performans sağlar mı? Yani bu iki kart birlikte çalışabilir mi?
3) Bir de bana TV kartı tavsiye ederseniz çok sevinirim. Yardımlarınız için teşekkürler.

Tolga Koca, e-mail yoluyla

C 1) Oyun ya da ürün değerlendirmesi yaparken, firmalarla olan ilişkilerimizin bir etkisi olmuyor; ancak özellikle donanımlarda ithalatçı firmanın kim olduğuna dikkat ediyoruz. Sonuçta o parçayı satın aldığınızda size teknik servisini verecek olan ithalatçı öyle değil mi?..

2) TNT2 ekran kartına Voodoo3 takma şansın yok; çünkü Voodoo3'ler sadece ekran kartı olarak piyasaya çıktı. Yani add-on Voodoo3 bulamazsın.

3) TV kartı olarak piyasada birçok ürün var. Sana tavsiye edebileceklerimiz, AverMedia, Inca ya da Hauppage marka TV kartları.

S Sevgili PC Gamer çalışanları,
derginizi ilk sayısından beri takip ediyorum. Böyle güzel bir dergi çıkardığınız için sizlere teşekkür ediyorum ve sorularıma geçiyorum:
1) Yedinci sayınızdaki teknik sorular ve cevaplar köşesindeki bir kısım gözüme çarptı. 32MB'lık Viper V770 diye 3D hızlandırıcılı bir ekran kartı çıkacakmış. Acaba bunu mu alsam? TNT2 mi yoksa Voodoo3 3000'mi alsam? Bir de bunların fiyatları ne kadardır?
2) Internet'te bir resmi ya da oyunu download edebilmek için ne yapmam lazım?

Serkan Büyükşalvarcı, Ankara

C 1) 32MB'lık Viper V770, TNT2 işlemciye sahip bir ekran kartı Mayıs sayımızda TNT2 ve Voodoo3 ile ilgili incelemelere yer vermiştik. Ancak Viper V770'i henüz inceleme fırsatımız omadı. Gelecek ay yeni TNT2 kartları ve tabii ki Viper V770'i inceleyeceğiz.

2) Internet'ten download yapabilmek için hem Netscape'in hem de Internet Explorer'ın kendi içlerinde bileşenleri var. Ancak Browser'lar yardımıyla download yapmak pek de güvenli değil. Mesela 10MB'lık bir dosya download ederken ve 9MB'lık kısmı bitmişken bağlantı koparsa, tüm işlemi baştan başlatmak zorunda kalırsın. En iyisi bu iş için tasarlanan programları kullanman. Bu programlardan en iyileri GetRight ve Go!Zilla.

S Sayın PC Gamer yetkilileri,
öncelikle PC Gamer adlı muhteşem içerikli bir dergiyi Türk oyun camiasına kazandırdığınız için şükranlarımı sunarım. Artık 7-8 milyon vermek inanın zor gelmeye başlamıştı. Sizlere bu mektubu yazmamın iki nedeni var: Birincisi donanım köşesindeki testler ve soru cevap köşesi arasındaki koordinasyon bozukluğu ve iletişimsizliği düzeltmenizi rica ediyorum. Yeni çıkan iki kart tanıtılıyor: ASUS V-3800 TNT2 ve Voodoo3. Testte TNT2'nin OpenGL'de Voodoo'nun gerisinde kaldığı söyleniyor. Soru&Cevap köşesinde Voodoo3'lerin TNT2'den daha başarısız olarak sunumunu izliyoruz. Bunun mantığı nedir? Biz hangisini baz alacağız? Lütfen bizleri aydınlatın. Unutmayın ki mükemmellik ayrıntıda gizlidir. Bizler de eleştirilerimizle sizlere bunu göstermeye çalışıyoruz.
Saygılarımla.

Mert Erverdi, faks yoluyla

C Sevgili Mert,
Teknik Sorular&Cevaplar köşesinde sözü geçen yorumları kartlarla ilgili ön izlenimlere göre yaptık ve burada kartların incelemesini yapmadan kesin bir yorum olmayacağını belirttik. Yaptığımız incelemelerde de V3800'ün son sürüm olduğu yönünde şüphelerimiz olduğunu ve diğer TNT2 kartları incelemeden TNT'ler hakkında tam bir yorum yapamayacağımız söyledik. Bizim söylediğimiz sadece Voodoo3'ün ilk round'u aldığıydı. Zaten Voodoo3 3500 de henüz çıkmış değil. Tüm bu karmaşanın durulması ve neyin ne olduğunun görülmesi daha bir iki ayımızı alacaktır.

Aslına bakarsanız bunun tüm sebebi 3D kartlardaki hız yarışı. Bu hız yarışı sadece kartların hızını değil, firmaların hızını da ifade ediyor. Üreticiler kendi kartları diğerlerinkinden daha önce piyasaya çıksın diye her şeyi deniyor. Ve bu her şeyin içine tamamlanmamış ya da sorunlu sürücülerle piyasaya çıkmak da dahil. Bu yüzden kartlar piyasaya çı-

kar çıkmaz sürücü update'leri işkencesi başlıyor. Her ay yeni sürücü download etmek zorunda kalıyoruz. Hatta denilebilir ki önce kartı piyasaya sürüyorlar daha sonra sürücüleri yazmaya başlıyorlar.

S Merhabalar,
Mayıs sayınızda karşılaştırmanızda bir sey unutmadınız mı ya da biliyor musunuz? Bu karşılaştırmayı çoğu sitede takip ettim. Riva TNT çoğu zaman öndeydi; fakat dergide görünce başta şok oldum. Ancak bir şeyi fark etmediniz galiba; Riva TNT2 de değişik CPU hızlarında gelecek ve tabii RAM hızlarında da. Sizin test ettiğiniz kart Asus. Asus çoğu firma arasında en tedirgin firmadır. Aman CPU ısınmasın aman çok hızlı calışmasın diye Nvidia firmasının öngördüğü ve tavsiye ettiği hızları kendi kafalarına göre değiştirmezler. Ben Asus V3400 Riva TNT Tv-out 16 Mb sahibiyim. Ve kartımdan çok memnunum. Benim kartım bir Voodoo2 killer. Tabii ki TNT2'nin de Voodoo3 killer olmasını beklerim. Siz piyasaya ilk çıkan TNT2'yi test etmişsiniz; ama bir de Ultra TNT2 var. TNT2 125MHz ve RAM'ler 150MHz çalışırken, Ultra TNT2 150MHz ve RAM'lerde 175MHz çalışacak ve bu kart daha ortada yok. Ne zaman Voodoo 3500 ve Ultra TNT2 çıkar o zaman krallık kimin belli olur. Ayrıca TNT2, AGP 4X destekliyor. Her ne hikmetse Voodoo hala AGP veriyolunu kullansa da onun getirdiği yenilikleri kullanmıyor. i820 chipsetli anakartlara gelince AGP 4X ile Ultra TNT2 gücüne güç katarken Voodoo3 3500, hala aynı performansta olacak! Sonuçta yazım biraz (belki de çok) Voodoo düşmanı gözüküyor; ama ben de bir zamanlar Voodoo Graphics sahibiydim. O kartımdan da memnundum. Ancak 3dfx tekelcilik yapmaya calıştı, işi yüzüne gözüne bulaştırdı. Ben bir hardcore gamer olarak çip üreticilerinden sürekli yenilik beklerken adamlar sadece hızı artırdılar yine. Oysa diğer firmalar gibi hız dışında yeni teknolojiler geliştirseler, oyunların daha gercekçi görünmeleri için yeni 3D özellikler çıkarsalar... Voodoo'daki muhendislerin daha çok çalışması gerektiğine inanıyorum. Hız her zaman iyi degildir. Ha 160fps'te Quake oynamışım, ha 100fps'te. Ama benim istediğim oynanabilecek hızda daha gerçekçi görüntüler. Herkes böyle ister. Bu yüzden Voodoo'nun 32bit renk'e çıkması gerekirdi. AGP ve daha aklımda şu an olmayan bir sürü özelliğe tam destek vermeliydi diyorum. Ki bu sayede programcılar da sürekli bu çiplerin hakkını vermek için daha da gerçekçi oyunlar yapar.

Hakan Gökduman, e-mail yoluyla

C Söyledikleriniin bir çoğuna ben de katılıyorum. Zaten söylediklerin bir önceki mektuba verdiğimiz cevapla da paralel. Ancak ne olursa olsun Asus V3800'ün Voodoo3 2000'in gerisinde kalmasını beklemiyorduk. Ayrıca Asus V3800'ün 3D-stereo gözlüğü kullanılmadığı zamanlarda görüntü kalitesi daha iyi değil. Bunun gözlük için yapılan ayarlardan kaynaklanabileceğini düşünüyoruz.

Sonuçta 3dfx'in sadece satışlarını düşünerek görüntü kalitesini hıza kurban eden bir politika izlediği doğru. Zaten bu konuda daha önce pek çok şey yazdık. Ancak 3dfx ve STB şeytan imparatorluğu, Nvidia ve diğer kart üreticileri beyaz atlı prens gibisinden anlamsız sempati odakları da oluşturmamalı. Sonuçta tümünün amacı para kazanmak. Nvidia'dakilerin sizin cebinizdeki 100$ için değilde 3D oyunların gelişimine katkıda bulunmak için TNT2'yi çıkardıklarını düşünmek saflık olur. Yine de 3dfx'in tekelleşmeyi hedeflemesi onun popülaritesinden çok şey götürdü. Nvidia'nın TNT ile ön plana çıkarak rekabeti kızıştırması da kullanıcıların faydasına oldu. Olay tamamen bundan ibaret. Ayrıca görüntüdeki gelişimler açısından ön plana çıkması gereken bir firma varsa o da S3'tür. Geliştirdikleri S3TC teknolojisi ve herkesten önce kullanmaya başladıkları AGP 4X uyumluluğuyla daha fazla ilgiyi hak ediyorlar.

S Merhaba ben İzmir'den bir okurunuzum, sorum ise şu olacak;Voodoo3'ün 32MB RAM'lisi çıkar mı (1600-1200 çözünürlüğüne çıkabilmek için)?

Murat Can, e-mail yoluyla

C Sevgili Murat,
Maalesef piyasaya çıkan Voodoo3'ler, 16MB ve bu onları yüksek çözünürlüklere çıkmaktan alıkoyuyor. 32MB RAM'e sahip bir Voodoo3 için yaz sonunda çıkacağı iddia edilen Voodoo3 4000'i beklemelisin. Ancak 3dfx tarafından böyle bir kartın yasal tanıtımı henüz yapılmış değil.

S Selam,
derginizi her ay alıyorum çok da beğeniyorum.Vakit kaybetmeden sorularıma geçiyorum!
1-Diablo 2 nerede?
2-Voodoo3'ü hiçbir yerde bulamıyorum Ankara'da nerede satılır bu alet?
*Ankara'daki bilgisayarcılardan da reklam alırsanız iyi olur, ne o öyle hep istanbul cık cık cık!!!

Emre Berberoğlu, e-mail yoluyla

C Sevgili Emre,
Bizim konumuz olmasa da söyleyeyim *Diablo II* sonbahara geliyor. Voodoo3 ise maalesef arz-talep dengesini yakalayamıyor. Karta büyük bir istek var. Ancak bu kadar isteği karşılayacak kadar kart gelmiyor; çünkü tüm dünyadan benzeri istekler gelince bize düşen pay küçülüyor. Ankara'da nereden Voodoo3 bulabileceğine gelince, *www.olcsancad.com* adresinden Ölçsan'ın bayilerine bakarak Ankara'daki beş ana dağıtıcıya ulaşabilirsin. Onlar seni yönlendirecektir.

PCG

Sözlük

Sözlük, her ay Donanım'da görünen, kimi okuyucular için yeni veya karmaşık olabilecek terimleri açıklıyor:

BUMP-MAPPING
Düz poligonların ince girinti ve çıkıntılar sayesinde çok daha gerçekçi görünmelerini sağlayan bir render tekniği. Bu girinti ve çıkıntılar genellikle doku kaplamasının bir bölümünün ışıklandırılması ve diğer bölümünün karanlık bırakılması yöntemiyle oluşturulur. Bump mapping'i, aslında var olmayan girinti ve çıkıntıların gölge atma yöntemi ile varmış gibi gösterilmesi olarak da tanımlayabiliriz.

GERÇEK RENK
Ekranda görülebilen her piksel için renk özelliklerinin tanımlanabilmesi için gerçek renk kullanan ve en az 24 bit özelliğine sahip olan herhangi bir yazılım ya da grafik kartı, 16 milyon farklı renk kullanabilmektedir.

ANTI-ALIASING
Düşük çözünürlüklü 3D görüntülerde sıkça rastladığımız keskin çizgilerde, sivri kısımların orta dereceli renk gölgeleriyle kaplanması tekniği. Bu teknik, birçok durumda görsel kaliteyi üst boyutlara çıkarmakta başarılı olabilen bir tekniktir. Ancak bazı durumlarda, bu tekniğin kullanıldığı çizgiler flulaşabilmektedir.

Z-BUFFER
Grafik belleğinde 3D görüntülerde her piksel için Z kordinat değerini (üçüncü boyut) saklayabilmek için ayrılmış alan. Z kordinatı, iki boyutlu bir resim ya da grafiğin üç boyutlu görünmesini sağlamak amacıyla ekran kartlarına eklenen üçüncü bir boyuttur. Böylelikle noktalar X ve Y koordinatından yukarıdaymış gibi görünür.

DONANIM DESTEKLİ DVD VIDEO OYNATICISI
Bazı ekran kartlarında görülen ve herhangi bir MPEG kartına ihtiyaç duyulmadan, sadece DVD-ROM ile DVD filmlerin izlenebilmesini sağlayan özellik. Bu tip ekran kartları, hem 3D hızlandırıcı hem de MPEG kartı olarak görev yapabilmektedir.

SOFT DVD
MPEG2 dosyalarını yazılım yoluyla oynatmaya yarayan sistem. Bu sistemde işlemciye çok yük biner.

Baldur'un Kapılarından...

Bu ay başım çok kalabalık. Çaktırmayın ama ne olduğunu bile anlamadan öğrenim hayatımın sonuna geldim, iki tane final sınavım kaldı, bu sınavları da verip mezun oluyorum.

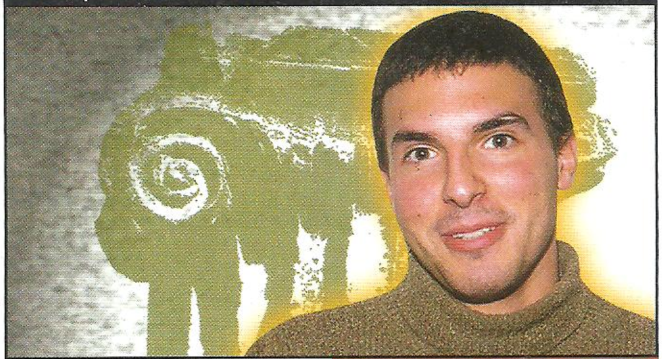
Bir yandan hem heyecan, hem de sıkıntı içinde onlarla boğuşurken, diğer yandan da finallerin hemen ertesi günü elime geçecek olan (çünkü finallerden önce alırsam finaller "final" olmaz, kesin gelecek seneye sarkar, sizce de öyle değil mi?) canavar bilgisayarımın hayalini kuruyorum. Artık kafamızı oyunlardan kaldırmak güçleşecek, bari bir sakatlık çıkmasa!

1998'in en iyi RPG'si *Baldur's Gate*, bu sefer de *Tales of the Sword Coast* adlı bir genişleme paketi ile hard disklerimizi yeniden fethetmek üzere... Genişleme paketini yüklediğinizde Ulgoth's Beard adlı yeni bir mekanla karşılaşıyorsunuz, yeni görevlerin başlangıç noktası burası. Bunlar arasında, normal oyundakilerden çok daha uzun iki yeni görev ve bunun yanı sıra birkaç tane de daha kısa görev bulunuyor. Bu yeni iki görev, oyundaki eski görevlerden tamamen bağımsız. Birçok yeni yaratıkla karşılaşacağınızı söylememe tabii ki gerek bile yok; çünkü siz zaten bunu tahmin ediyorsunuz, öyle değil mi?.. Adalar şeklinde düzenlenen yeni görevler, yapıları ve barındırdıkları yaratıkların yapay zekaları yönünden oldukça üstün görevler. Üzerlerinde çok uğraşıldığı hemen her halinden belli oluyor. Ayrıca sizi oldukça zorlayabilirler, bu nedenle bu ek görevlere yüksek level karakterlerle dalsanız iyi edersiniz, yoksa haliniz yaman...



Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast'ta yepyeni görevler ve yaratıklar sizi bekliyor...

Cüneyt Halu





Tom Clancy's Politika, ağır tempolu savaş stratejilerinden hoşlananlar için ideal.

Level dedim de, Tales of the Sword Coast'ta experience 89,000'den 161,000'e yükseltilmiş. Böylece yeni ve daha güçlü büyüler, eşyalar ve PC level'larıyla karşılaşabileceksiniz. Tales ile birlikte gelen yeni görevleri oynayıp bitirmenin ortalama 20-40 saatlik bir zamanınızı alacağı söyleniyor, bu da bir genişleme paketi için oldukça sağlam bir rakam. *Baldur's Gate* hayranları seyirci kalmamalı bence, siz ne dersiniz?

Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast nihayet çıktı. Bu yeni görev paketi, oyunun akışını değiştirmiyor; ancak birçok yeni yaratık ve eşya getiriyor.

Biçki dikiş kursumuza *Shogo: Mobile Armor Division* ile devam edelim bakalım.

Oyunun *v. 2.2* yaması çıkmış durumda. Hatırlarsanız bundan 2 ay önceki CD'mizde *v. 2.1* yamasını vermiştik. Yalnız buradan hemen uyarmak istiyorum, en sinir olduğum şeylerden biridir; ama maalesef bu yamayı yükledikten sonra eskiden kaydettiğiniz oyunları yüklemeniz mümkün değil. Bu sürümün yeniliklerine baktığımızda ilk göze çarpan şey, şu sıralar çok gözde olan 3D ses desteği. DirectSound3D, A3D ve EAX desteği sağlanıyor. Şaka maka, bir yerlerden para denkleştirip şu dörtlü hoparlörlerden almak şart oldu artık galiba. Ayrıca *v. 2.2*'de AMD 3DNow! uyumlu CPU'lara için de destek sağlanmış. Oyuna girmeden önceki ekranda Display kısmında d3d3dnow.ren seçeneği sayesinde bu özellikten yararlanmanız mümkün. Bu sayede 3DNow! CPU'ya sahip olanlar, oyun hızında yaklaşık %5-%15'lik bir artış elde edebilecekler. Birçok değişik joystick için de destek sağlanıyor.

Düzeltilen hatalara da biraz değinelim. En başta, TNT ve Voodoo2 kartlarda

BUG PATCHLERİ*

Descent: Freespace EAX Patch (Interplay Productions): Creative'in Environmental Audio Extensions teknolojisini desteklemek için. Bu yama, ancak Creative Sound Blaster Live! ya da Sound Blaster Live! Value gibi EAX destekli bir ses kartınız varsa işinize yarar. *FSEAX_US.ZIP*

Falcon 4.0 v. 1.06 (MicroProse): Voodoo2 kartlı bilgisayarlarda Terrain Detail seviyesini en yükseğe getirince kilitlenmelere yol açan hata giderilmiş. Yazılım destekli grafikleri kullanmanız durumunda (Glide ya da Direct3D yerine) 2D kokpitteyken oyundan çıkarsanız kilitleniyordu. Bir uçak tam patlama anındayken üzerine kilitlenirseniz oyun çöküyordu. Acil durum iniş izni istedikten sonra "Inbound" telsiz komutunu seçtiğinizde oyun kilitleniyordu. Tactical Engagement'ta okyanusa bir kara destek birimi yerleştirince oyun çöküyordu. Yine Tactical Engagement'ta online iken Saved kısmına geçip Edit düğmesine basınca da oyun kilitleniyordu. Tüm bunlar düzeltilmiş, daha başka geliştirmeler de yapılmış. *F4106US.ZIP*



FALCON 4.0

King's Quest V: Mask of Eternity v. 1.0. 0.3 (Interplay): Direct3D için Connor, Monster, Character ve Object gölgeleri eklenmiş. D3D için saydam poligon rendering desteği sağlanıyor. Gölge programlamasındaki rastgele çökmeler giderilmiş. D3D'de yanlış perspektif rendering sorunları giderilmiş. Başka birçok değişiklik var. *MOE13FG.ZIP*

Myth II v.1.2 (Bungie): *Myth II* artık sabit çözünürlüklü monitöre sahip makinelerde de çalışıyor. Tab tuşuna yalnız tek bir fonksiyon atayabiliyorsunuz. Kensington marka dört tuşlu mouse'larla ilgili sorun giderilmiş. Windows 98 altında birden çok monitör desteği sağlanmış. Takas dosyasıyla ilgili hatalar giderilmiş (Windows). Artık Z sürücüsü de tanınıyor (Windows). Sağ mouse tuşu birimleri seçmekten vazgeçmek için kullanılabiliyor. Otomatik kamera saçma sapan yerlere takılıp kalmıyor. Spider'ların etkinleşme menzili kısaltılmış. F8 tuşu artık daha çok klavye komutu gösteriyor. Başka değişiklikler de var. *MYTH2V12.ZIP*

Sid Meier's Alpha Centauri v. 3.0 Enhancement (Origin Systems): *Alpha Centauri*'nin 3.0 versiyonunda, Borehole Cluster adlı yeni bir landmark özelliğinin de dahil olduğu birçok yenilik var. Dikilitaşları ve yabancı eşyaları miras kuran mistik kültür tarafından bırakılmış olan bu delikler sayesinde bonus mineraller ve enerji kazanıyorsunuz. Oynanıştaki gelişmeler ve bazı hataların giderilmesi, müşterilerden alınan tepkiler doğrultusunda gerçekleşmiş; oyuncular özellikle yapay zekanın daha da incelikli ayarlanabilmesini ve arayüzde yapılabilecek değişiklikleri çok yararlı bulacaklar. Bu yeni sürüm, *Alpha Centauri v. 1.0* ve *2.0*'da yapılan bütün değişiklikleri de içeriyor. Yeniliklerin tam listesini read.me dosyasında bulabilirsiniz. *SMACP3US.ZIP*

*BU YAMALARIN HEPSİNİ *CD*'DE BULABİLİRSİNİZ. AYRICA ŞİMDİYE KADAR YAYINLANAN YAMALAR DA *WWW.PCGAMER.COM* ADRESİNDE SİZİ BEKLİYOR!



Shogo v. 2.2'nin en büyük özelliği 3D ses ve AMD 3DNow! desteğinin gelmesi.

multi-texturing ile ilgili birçok sorun giderilmiş. Bölümlerin yüklenmesini yavaşlatan bir hata düzeltilmiş ve artık bölümler biraz daha hızlı yükleniyor. Sonuçta Internet'ten indirip yüklemeniz daha iyi olabilir, oyun daha sağlam ve hızlı çalışacak, göreceksiniz...

Sıra geldi *Tom Clancy's Politika*'ya... Bu oyunu bilenler sanırım çok azdır, tamamen ağır politika stratejileri üzerine kurulu bir savaş oyunu. Red Storm Entertainment'ın Web sitesine bakacak olursanız daha bir sürü Tom Clancy oyunu olduğunu göreceksiniz. Adamlar *Rainbow Six*'in çok iyi iş yaptığını görünce hemen gerisini getirmeye koyuldular tabii...

Neyse, bu yama üzerinde çok da konuşmak istemiyorum, zaten sitede dolanırken öylesine gözüme çarptı, belki de eskidir. Kullanıcı arayüzünde ve yapay zeka üzerinde değişiklikler yapıyor ve oyunu kaydedip yüklemekte karşılaşılan sorunları büyük ölçüde gideriyor. Bu oyunu sevip oynayanlar yamayı indirip yüklemek isteyebilirler...

Benim bu ay asıl anlatmak istediğim şey, şu eski gözağrımız *Blood*'ın *Plasma Pak* adıyla çıkan bir eklentisi. Interplay'in sitesinde bakınırken *Blood* için 3Dfx desteği getiren yamanın çıktığını okudum, hemen altında da *Plasma Pak* diye bir paketten bahsediliyordu. Bir de baktım, adamlar saman altından su yürütürcesine böyle bir ek paket çıkarmışlar ortaya...

Yenilikleri kısaca özetlemekle yetinmem lazım, yerim bitiyor. Anlatmaya kalksam yerler yetmez!

Spheres of Incarnation, dual voltage Tesla Cannon gibi yepyeni silahlar; eğimli ve gizli kısımları da olan yepyeni mekanların bulunduğu 11 değişik ve yeni bölüm; acaip gerçekçi ve ilginç 3D seslendirmeler... Hepsinin üstüne bir de 3Dfx desteği yok mu... *Blood* hastaları için tam bir hazine! Eminim oynamaktad pişman olmayacaksınız; test edin, onaylayın...

Bu aylık da bu kadar. Oyunlarla ilgili olmasa da ufak bir tavsiye, uyanlar pişman olmayacak:

Placebo dinleyin...

cüneyth@pcgamer.com.tr

PCG

Büyük Oyun

Merhaba... Son zamanlarda içim dışım *Baldur's Gate* oldu. Uykumda "Helm bana güç ver" diye sayıklıyorum, çıtır Imoen de "bana ne, umrumda değil" diye naz yapıyor. Burada herkes "Yeter Ahmet *Baldur's Gate* oynadığın. Çık artık *Forgotten Realms*'den dünyaya aramıza dön. Gel hadi *Quake, Starcraft* oynayalım, sen bizi bi yen" falan diyorlar. İşin şakası bu oyun gerçekten çok güzel. Yılın FRP'si olmayı her şeyiyle hak ediyor. Oyuna hiç ara vermeden hemen *Tales of the Sword Coast*'a devam etmeyi düşünüyorum (aynı oyunun devamı niteliğindeki expansion'ı).

AD&D oynayanların genelde çok sevdikleri bir sınıf olur ve hep onu oynamak isterler. Benim ne sevdiğim çok açık herhalde, özel bir order'a bağlı knight ya da paladin. *Baldur's Gate*'te de ana karakterim olarak paladin aldım. Strength'imin ve constitution'ımın yüksek olması oyunun başlarında ayakta kalmamı sağladı. İlk olarak yanıma almış olduğum Imoen ise oldukça güçsüz bir hırsız gibi görünüyordu. Sadece uzaktan ok atarak savaşa katkıda bulunmaya çalışıyordu. Eğer üstüne biri saldırırsa hemen kaçırmak zorunda kalıyordum. Oyun ilerledi, karşıma kapalı kapılar, kilitli sandıklar ve tehlikeli tuzaklar çıkmaya başladı. İşte Imoen burada esas potansiyelini ortaya koymaya başladı. Çok hızlı level atlıyordu, iyi ok kullanmaya başlamıştı ve bütün kapılar yeteneği sayesinde ardına kadar açılıyordu. Imoen'i oldukça sevmeye başlamıştım; ama hala paladin'im AZeRoTH ilk göz ağrım ve favori savaşçımdı. Günler geçti, level'lar atlandı, artık karakterlerim dördüncü, beşinci level'lara ulaşmıştı. Imoen'in sadece bir hırsız olamayacağını ve onda bir büyücü potansiyeli olduğunu hissettim. Hırsız olarak beşinci level'a ulaştıktan sonra Imoen'i dual class bir büyücü/hırsız'a çevirdim.

Imoen'in metamorfoz dönemi başlamıştı. Elimde beşinci level olduğu halde yeteneklerini kullanamadığım bir hırsız ve birinci level bir büyücü vardı. Hiçbir işime yaramaz halde idi Imoen. Kilitli kapıları ve sandıkları açamadığım gibi çok iyi bir büyü de yapamıyordum Imoen ile. Ama sabrettim. Imoen yine hızlı bir şekilde level atlamaya başladı. Bir, iki, üç derken beşinci level'a gelindi ve geçildi. Şu anda Imoen sağa sola Fireball atarken bütün zor kilitleri de çocuk oyuncağıymış gibi açıyor, tuzakları etkisiz hale getiriyor. En zorlu, kritik, tehlikeli anlarda ilk sarıldığım karakter Imoen olmaya başladı. AZeRoTH ise artık karşımıza çıkan ufak yaratıkları bir kılıç darbesi ile indirip beni zahmetten kurtaran bir makine, taşıma kapasitesi sayesinde ağır yükleri taşıyan bir hamal konumuna itildi.

Daha önce de masaüstü FRP oyunlarında büycü/hırsız çok hoşuma giderdi. Oldukça güçlü ve her durumdan rahatça kurtulabilecek bir sınıf olarak görürdüm. *Baldur's Gate* gibi bir bilgisayar oyununda da böyle olması beni oldukça şaşırttı.

Baldur's Gate gerçekten de AD&D kurallarına sadık kalmış az da olsa gerçekçi bir oyunmuş demekki.

Hepinizin bildiği gibi AD&D sisteminde sadece dokuz tane alignment var. Yani yarattığınız karakterinizin iç dünyası ve davranış biçimi seçebileceğiniz dokuz tipten biri olmak zorunda. Bu, burçların yaptığı gibi insanları belli kategorilere ayırıp yok başaklar titiz olur, ikizler iki yüzlü olur demek gibi bir şey. Hiçbir insan, ben lawful evil'ım ona göre davranmalıyım, kötülük yapmalıyım ama düzeni de korumalıyım gibi düşünmez ve davranmaz. Belki davranışları bu etkileri yaratır; ama aslında kendi iç dünyasında olay farklıdır, daha karmaşıktır. White-wolf oyunlarında kullanılan sistem oldukça ilgimi çekmişti. Burada iç dünyanızın nasıl olduğunu belirliyorsunuz, bir de dışarıya karşı nasıl olduğunuzu, nasıl göründüğünüzü belirliyorsunuz. Hepimiz kendi dünyamızda olaylara farklı bakar, farklı yorumlarız; ama bir de maskemizi takıp dışarıya karşı oynadığımız rol vardır. İnsanlar bizi böyle tanır, böyle görür. Bazen bu yönümüzün farkına bile varamayabiliriz. Mesela ben kendi iç dünyamda oldukça duygusal ve mantıklı bir insan olabilirim. Ama dışarıya karşı oynadığım rol insanların beni pimpirikli, titiz, çabuk karar veren biri olarak görmesini sağlayabilir. Bulunduğu ortamda lider olarak görülen ve saygı duyulan biri, yalnız kendi iç dünyasında daha fazla güç isteyen, emelleri için bir adım önündeki birinin işini bitirmekten kaçınmayacak bir sapık da olabilir.

Ahmet Hesapçı



Arkadaşlarımla AD&D'deki alignment sisteminin ne kadar kötü olduğu, white-wolf'takinin ise gerçekten iyi bir alternatif olduğu konusunda uzun tartışmalar yaptığımızı hatırlarım. Ama bir gerçek var ki AD&D'nin bu sistemi hala kullanılıyor, üstelik çoğu kişi tarafından da seviliyor. Uzun uzun düşündüm ve bunun sebebinin ne olacağı konusunda yorumlar getirmeye çalıştım. *Star Wars Episode I*'ın sound track'inden bir şarkı dinlerken ampul yandı. Star Wars neden bu kadar çok sevilir? Çünkü basittir. Bir iyi taraf vardır: Ezilen, isyancı, gururlu ve adeletli. Bir de kötü taraf vardır: Düzenli, acımasız, düzenbaz ve güçlü. İnsanlar bu ögelere kolay adapte olurlar ve severler. Bu nedenler Star Wars bu kadar popülerdir. AD&D'nin bu sisteminde de aynı etkileri görüyorum. Roleplay yapacağınız zaman karışık iç dünyası olan bir piskopatı oynamaktansa amaçları ve karakteri belli lawful good bir rahibi oynamak çok daha kolaydır. Aslında mükemmel bir şekilde canlandırmak tabi ki kolay değildir; ama lawful good denilince gözünüzde canlanan bir karaktere daha kolay adapte olunacağı kesin. AD&D'de de istenen bu bence. Çok fazla kasmadan, zorlanmadan, herkesin oynayabileceği ve zevk alabileceği, hayal gücünü biraz zorlayarak gözünde canlandırabileceği eğlenceli bir oyun sunmak. Hepinize iyi tatiller...

Star Wars neden bu kadar çok sevilir? Çünkü basittir. Bir iyi taraf vardır: Ezilen, isyancı, gururlu ve adaletli. Bir de kötü taraf vardır: Düzenli, acımasız, düzenbaz ve güçlü.

ahmet@pcgamer.com.tr

PCG

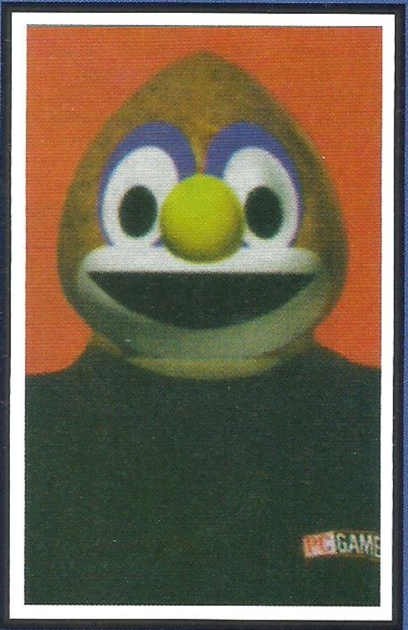
PC Gamer T-Shirt'leri Türkiye'de!

Orijinal PC Gamer T-Shirt'lerine sahip olabilmek için ACELE EDİN!



T-Shirt'leriniz adresinize gönderilecektir.

PC GAMER
The World's Best-Selling PC Games Magazine



SİPARİŞ FORMU

ADI : ______________________ SOYADI : ______________________

ADRESİ : ______________________

______________________ TEL : ______________________

☐ **T-SHIRT** ☐ MEDIUM ☐ LARGE ADET ______

Kredi kartımdan ______________ TL alınız

Kredi kart No: ______________ S.K.T. ______

Banka hesabınıza ______________ TL yatırdım

makbuz ilişiktedir.

Banka hesap numaraları:
Yapı Kredi Bankası Şişli Şb. 1012045-9
İş Bankası Şişli Şb. 1215437

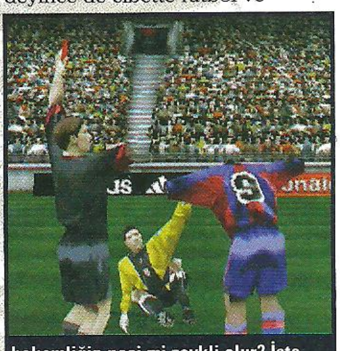
PC GAMER-Türkiye
Adres: Büyükdere Cad. Hür Han 15/A
Kat.4 80260 Şişli / İstanbul
E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr
Tel: 0.212.296 46 00 Faks: 0.212.233 63 15

ÜRÜNLERİMİZ STOKLARLA SINIRLIDIR. SİPARİŞLERİNİZ 3 - 4 HAFTA ARASINDA ELİNİZE ULAŞACAKTIR.

Hayaller gerçek olsa...

Bu ay oyun moyun yok! Son derece özgün olan başlığımdan da anlayabileceğiz gibi bu yazıda dergide zaten bol bol olan oyun anlatımlarına bir tane daha eklemek yerine biraz beyin jimnastiği yapayım dedim. Düşünelim ve bakalım bizden oyun tasarımı hakkında ne gibi cin fikirler çıkacak. Bu arada oyun tasarımcılarından birkaçı da bu yazıyı okuyup feyz alırsa ne mutlu bize... Böylece çorbada bizimde tuzumuz bulunur. Ne dersiniz?

Artık herkesin de açık ve seçik gördüğü üzere tüm oyun firmaları Multiplayer oyuna son derece önem veriyor. Internet üzerinden gerekli oyun desteğini sağlamak, artık iyi bir oyun yaptık demenin olmazsa olmazlarından. 3D shooter'ların başı çektiği bu furyada uysun uymasın, rağbet görsün görmesin hemen her türden oyun özel server'larıyla Internet'te boy gösteriyor. Bu esnada takım oyunu, en öne çıkan öge olarak göze çarpıyor. Ama hal böyleyken ben bir gariplik var bu işte diyorum! Takım oyunu deyince aklınıza ne gelir? 3D shooter'lar mı? Benim aklıma hemen takım sporları geliyor ister istemez. Takım oyunu deyince de elbette futbol ve basketbol. Sanırım pek çok kişinin de ilk aklına gelen bunlardır. Peki neden bu oyunların multiplayer desteği içler acısı. Neden hiç birinin sağlam bir server'ı yok?



hakemliğin nesi mi zevkli olur? İşte busu! Boşuna yalvarma karar değişmeyecek!

EA Sports Uyuyor mu?

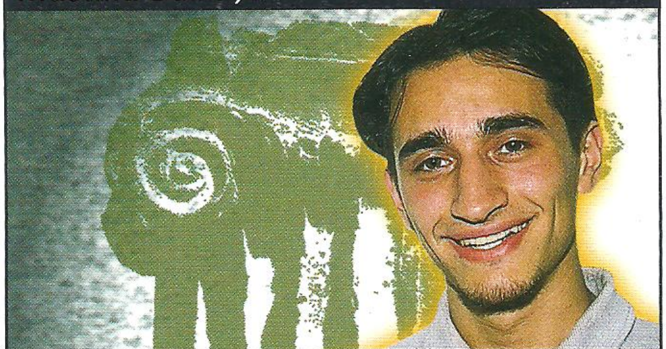
(Başlığı garipsemeyin, elbette EA Spots'dan başkasından medet umacak değiliz, değil mi ki bugüne dek yaptıkları spor oyunlarında doğru düzgün arayüz yapmayı bile beceremediler, ben de onları es geçerek cezalandırıyorum.)

EA Sport, bu piyasanın tartışmasız en iyisi, oyun severlerin istediğini bugüne dek en iyi şekilde verebilen yegane firma. Ancak onlar bile kendi spor serilerine yeterli multiplayer desteğini katabilmiş değiller. Fifa ya da NBA serisinde multiplayer desteği sadece telefon hattı, network ya da seri kabloyla karşılıklı oynamaktan ibaret. Ama bu kadarı yeterli değil. Dahası Internet desteği nerede?

EA'ya açık mektubumdur

Sevgili EA sports çalışanları, oyunlarınızı takdirle ve heyecanla karşılamakta ve büyük bir coşkuyla oynamaktayız. Fifa ve NBA serilerinizi 96'dan beri takip etmekteyiz. Çabalarınızı ve emeklerinizi gözden kaçırmıyor ve hepinizi kalben destekliyoruz. Ne var ki son yıllardaki değişime ayak uydurulmamakta (uydurulamamakta demek istemiyorum. Asla!) ve spor oyunu severlerin boynu tarafınızdan bükük bırakılmaktadır. Bahsettiğimiz konu elbette Internet'te multiplayer desteğidir. Bilumum oyun Internet arenasında hiç yakışmasa da boy göstermekte ve takım oyunu ögesini öne çıkararak rağbet görmektedir. Takım oyunu denince akla gelen ilk şey olan takım sporları ise bu konudaki doğal önderliğine henüz soyunamamıştır. Oyun severler 11'e 11 maç yapmak istemekte, kalecileri kendileri yönetmek için yanıp tutuşmakta ve hatta tüm küfürleri ve hakaretleri göze alarak orta hakem ve çizgi hakemi olmak istemektedirler. Seyirci olalım tezahürat yapalım diyen marjinal gruplarla ilişkimiz olmamasına rağmen tüm yenilikçi fikirlere açığız. Tüm bu dileklerin hemen gerçekleşmeyeceğini biliyoruz. Sabretmeye razıyız. Ancak şirketinizin elinde bulundurduğu server'larda artık miadını doldurmuş oyunlara yarışmalar yaptırılırken (bk. *Red Alert* turnuvası, *Dune 2000* turnuvası) spor severlerin öksüz bırakılması ve bunca az şeyden yoksun kalması Tanrı'dan revamıdır? Tek umudumuz olan sizlerin bizi yürekten anlaması dileğiyle, gözlerinizden öperim!

Mustafa Balkaya



Her çeşit oyun için Internet'te pıtrak gibi server'lar açılırken spor oyunları, gaflet uykusunun REM(!) döneminde.

Komik mi?

Komik mi buldunuz yoksa imkansız diye omuz mu silktiniz? Sorarım size neden olmasın? Internet'te kıytırık *Dune 2000*'e bile turnuvalar yaptırılırken Fifa ya da NBA oyunları rağbet görmez mi? Elbette görür. Peki 11'e 11 maç yapmak mümkün olsa (bilgisayarlarının başında Internet'e bağlanmış ayrı ayrı 22 oyuncudan bahsediyorum)... Binlerce oyun sever kendi takımını kurarak ya da tuttuğu takım adını kullanarak ligde yer alma olanağına sahip olsa bu takımlar *Quake* klanlarına toz yutturmaz mı? Her takım kendinin en iyi 5'ini ya da 11'ini kurup diğerleriyle hesaplaşmak istemeyecek mi? Peki bir maçta hakem olmak size ilginç gelmez mi? Oyunu tümüyle siz yönetseniz ve oyun sonunda oynayanların verdikleri not doğrultusunda hakemlik kariyerinde ilerleseniz ilginç olmaz mı? Ya da Türkiye'nin en iyi iki ekibi, bir tarafta Fenerbahçe diğer yanda Galatasaray en sıkı Internet topçularıyla sahadalar, seyretmek istemez misiniz? Tüm bu özellikleri kendinde toplayan bir oyun bence yüzyılın oyunu olur. Teknolojik olarak yapılaması hiç de imkansız değil; ama kim bu işe kalkışır, orası da belli değil.

Duyuru!

Fifa 99 tunuvası için hazırlıklar tam gaz devam ediyor. Eğer her şey yolunda gider de bu işten alnımızın akıyla çıkarsak gerçek bir şölen olacak. Birazcık sabır...

mustafa@pcgamer.com.tr

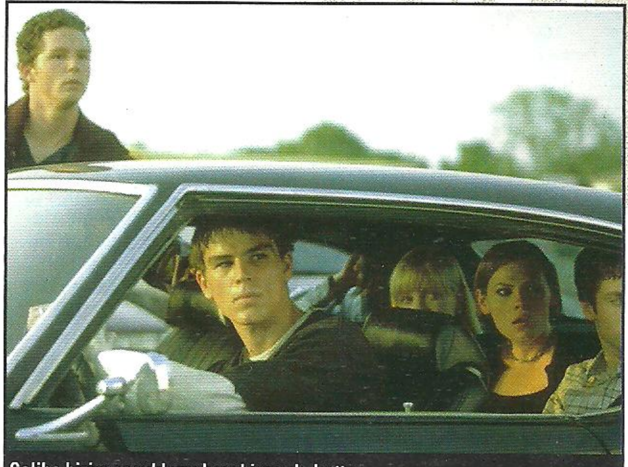
PCG

Hayaller Gerçek Olsa...

Bu ay yine adventure dünyası için durgun günler yaşanıyor. Birkaç gereksiz oyun hariç piyasada sessizlik hakim. Anlayacağınız oyun falan anlatmayacağım. Biraz da kendimiz çalıp kendimiz oynayalım dedim.

Geçenlerde 'Fakülte' adında bir filme gittim. Sanırım benden başka birçok insan daha gitmiştir. Bu ara bayağı popüler olmalı. Benim bu filme gözü kapalı gitmemin en büyük sebebi filmin yönetmeni Robert Rodriguez. Kendisini belki 'Desperado' veya 'Gün Batımından Şafağa' adlı filmlerinden hatırlayabilirsiniz. Neyse, sonuçta vizyona girdiği ilk gün filmi gördüm ve çok eğlendim. Sağlam müziklerinden hızlı aksiyon sahnelerine kadar her şey iyi kotarılmış. Konuyu biliyorsunuz. Amerikan tarzı kolej ortamına uzaylılar ayak basıyor, öğretmenleri ele geçirip öğrencilere egemen olmaya çalışıyor; ama bir grup asi öğrenci onların şeytani amaçlarını gerçekleştirmelerine engel oluyor, falan filan.

Filmden çıkınca dedim ki kendi kendime "Neden böyle bir filmin adventure versiyonu olmasın?". Son dönemi düşünürsek 'Scream'le başlayan gerilim furyası, bana göre çok klişe olsa da bu türden hoşlananlar tarafından oldukça rağbet görüyor. O halde aynı gerilim tadını neden adventure oyunlarına da katmayalım ki? Genelde adventure oyunlarındaki heyecan faktörü bilinmeyeni bulma, bir sonraki ara demoyu görme üzerine kuruludur. Bulduğunuz bir objeyi başka bir tanesiyle ilişkilendirmeniz sonucunda ortaya çıkacak olan kısa bir görsel şölen insanı heyecanlandırır, bir anlamda zafer duygusunu tattırır. Tabii, daha önceleri hızlı mouse kullanmaya dayanan adventure'lar vardı ki onların yaşattığı heyecan bambaşkaydı! Seri tıklamalar sonucu bileğinizin ağrımasının yanında hele bir de eliniz terliyorsa sinir dolu saatlerin tadına doyum olmazdı.



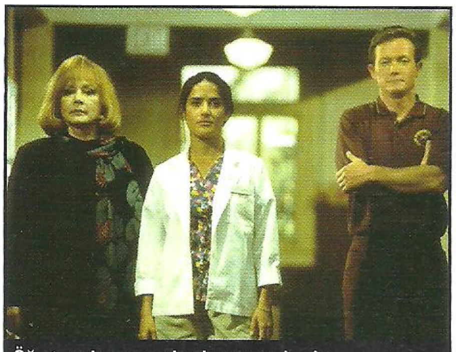
Galiba bizim çocukların başı birazcık dertte.

Güven Çatak



Uzun lafın kısası adventure senaryolarına gerekli ölçüde gerilim dozu katılırsa hiç fena olmaz gibi geliyor bana. Özellikle karakterlerin multiplayer oynanabildiğini düşünün. LAN veya Internet üzerinden senaryoya dalabiliyor ve kendi düşünce tarzınızla olayların akışını değiştirebiliyorsunuz. Herhalde böyle bir kurgunun tasarlanması, shooter'ların multi-player kısımlarını yapmaktan çok daha kassan bir iştir. Düşününün bir kez, hepiniz oturduğunuz yerden Fakülte'deki karakterlerden birini canlandırıyorsunuz. İster öğrencilerden (iyi taraf) ister de öğretmenlerden (daha iyi taraf!) birini oynayın. Her karakterin özgürce davranmasına izin verecek kadar geniş bir dünya. Tabii, böyle bir dünyanın bir oyuna dönüşebilmesi için bazı sınırlara ihtiyacı var. Yoksa ben hiçbir zaman eve kapanıp günlerce bilgisayarın başında kalmaya taraftar değilim (zaten proje teslimi dönemlerinde bilgisayardan tiksinecek kadar başında kalıyorum). Sanıyorum ki sağlam bir senaryo bu dünyanın dizginlerini en iyi şekilde elinde tutabilir. Yani her karakter bir amaç uğruna oyuna katılmalı. Ortalıkta serseri mayın gibi dolaşıp saçmalamak yerine atmosferi hissedip rolünü oynamalı. Söylemeye çalıştıklarımı bir adventure oyunu için gerçekleştirmek bayağı zor olsa gerek. Yine de eğer bu tip senaryolarla ilgileniyor ve denemelerde bulunuyorsanız bana gönderebilirsiniz. Aslında bizim şu yerli adventure'ların tek eksiği belki de sadece iyi kurgulanmış bir senaryo.

> "Neden böyle bir filmin adventure versiyonu olmasın?" diye sordum kendi kendime...



Öğretmenim, canım benim, canım benim...

Gelelim bizimkilere. Hala yeni yerimize iyice ısınamadığımızdan multiplayer ortamını kuramadık. Diğer bütün saçma sapan işleri halledince bu konuya el atacağız. Şimdilik herkes laf düellosu yapmaya devam ediyor; ama pek yakında ak koyun kara koyun ortaya çıkacak. Parlak fikirlerinizi bekliyorum. Hey teacher, leave the kids alone!

güven@pcgamer.com.tr

PCG

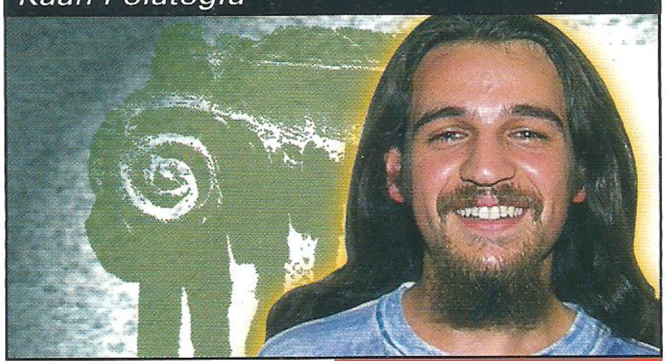
Quake III'ü Bekleye... Bekleye...

Yazın sıcak güneşinin kemiklerimizi ısıttığı şu güzel günlerde, finallerin stresini sırtımda taşıyıp bilgisayarın önünde oturmak hiç zevkli olmuyor doğrusu. Gönül kırlara, bayırlara çıkıp büyüteçle hamamböceği kızartıp, Soundgarden'dan black hole sun'ı söylemek ister; ama maalesef burada radyasyondan gözleri pörtlemiş olan sevgili arkadaşım Mustafa'yla monitör arasındaki elektrik sıçramalarını seyretmek durumundayım. Güven ise diğer bir tarafta oturmuş ellerinden damlayan terlerle zavallı mouse'u avuçlamakta ve allahın belası bir adventure'la uğraşmakta.

Çevremde böyle aktiviteler olurken ben ise koltuğumda oturmuş, 4 derece Celcius'taki kolamı yudumlayarak *Quake III*'ün bir an önce tam versiyonunu görmeyi umut ediyorum. Allahtan şu anda bulunduğum ezikliğin, etkisini azaltacak birkaç güzel gelişme var. Sağolsunlar.

3DO'daki abilerimiz ve ablalarımız bizlere bu yaz uğraşmamız için çok güzel bir oyun hazırlamışlar. Hatırlayacağınız gibi 3DO'dan çıkan oyunlar oldukça dilimize dolanmış, hard diskimizde uzunca süre yer kaplamıştı. Mesela *Might and Magic* serisi, bunun yanında *Heroes of Might and Magic* serisi gibi baş yapıtları ilk aklımıza gelecek olanlarıdır. Şimdi aklınızdan bu herif ne alakasız bir oyunla uğraşıyor diye geçirebilirsiniz. Olsun, ben gene de bu oyunla ilgili konuşmak istiyorum. Bu aralar zaten 3D action piyasası oldukça durgun. Bütün firmalar bombalarını patlattılar ve çoğumuz zaten hala o oyunlarla uğraşıyoruz. Ama bana kalırsa en önemli olanı, en son patlayacak olan bomba, ne dediğimi büyük ihtimalle anlamışsınızdır (*Quake III*). Büyük bir olasılıkla Haziran, Temmuz aylarında 3D action piyasası oldukça hareketli olacak. Her neyse bu sayıda 3D action'ı bir yana atıp size çok severek oynadığım bir oyundan bahsedeceğim. Eminim ki şu sıralar siz de bu oyunu aynı iştahla oynamaktasınız. Heroes of *Might and Magic III*, hatırlayacağınız gibi bu oyunun birinci ve ikinci versiyonu oldukça fazla rağbet görmüştü. Bunu düşünen 3DO yetkilileri, oyunun üçüncü bölümünü oyun üstünde ufak tefek değişiklikler yaparak piyasaya sürmüşler. Mesela oyundaki grafikler, efektler ve müzikler üzerinde oldukça durulmuş kesinlikle daha öncekilerden daha iyi.

Kaan Polatoğlu



Oyunda değişen diğer şeylerden biri de oyunda yapabildiğiniz karakterler; önceki bölümlerde olmayan birçok karakter oyuna eklenmiş. Hal böyle olunca oyundaki karakterlerin özelliklerini tekrardan öğrenmek gerekiyor. Eski bölümlerinde oyunda yönetmiş olduğumuz kahramanlara ve kalelere de yeni olanları eklenmiş. Hatırlayacağınız gibi bir önceki bölümde senaryo Enroth adlı yerde olan olayları anlatıyordu, yeni bölümde ise olaylar Erathia adlı yerde gerçekleşiyor. Anlayabileceğimiz gibi yer değişimi bize yeni yaratıklar, yeni kaleler, yeni kahramanlar getirmiş. Oyunun demosunda memleketine uzun bir seferin sonrasında dönmüş bir prensesin karşılaştığı ürpertici bir manzara, ve neler olup bittiğinin anlatılmasının ardından işlere koyulmaya başlıyorsunuz.

Oyunda sizi oyuna bağlayan diğer bir etmen ise müzikler, inanın bana müzikler o kadar güzel ki şu yazıyı yazarken bile onu dinliyorum. Müzikler üstünde geçen bölümlerde olduğu gibi itina ile durulmuş; fakat bu kez ikinci bölümde olduğu gibi kalenize girdiğinizde opera dinleyemiyorsunuz, onun yerine çok sağlam müzikler var. Eğer necromancer kalesinde çalan müzikten veya oyun genelinde çalan müzikten hoşlandıysanız size Interview With the Vampire ve The Piano adlı filmlerin sountrack'lerini öneririm. Kesinlikle evde yalnızken ışıkları kapayıp, mum ışığında dinleyip, donunuzu kirlettirecek türden müzikler. Böyle dediğimden dolayı oyundaki bütün müziklerin korkutucu olduğunu düşünmeyin, korkutucu olan müzikler, kötü karakterlerin olduğu şatolara girince çal*ıyor;* mesela Dungeon, Necro ve Inferno kalelerinde bu müzikler var. Diğer kalelerde ise ruhunuzu dinginleştirecek türden müzikler de mevcut. Oyunun oynanım şeklinde çok büyük değişiklikler yapılmamış. Aslına bakarsanız oynama stili olarak çok önemli bir değişiklik yok. Sadece oyunda kullandığımız şeyler çok daha fazla detaylandırılmış ve yeni öğeler ile beslenmiş. Mesela eskiden kullandığımız büyüler oldukça detaylandırılmış. Büyüler hava, toprak, ateş, su olarak dört temel elementle bölünmüş, oyunda experience kazandıkça bu dört temel büyü şekli üstünde kendinizi geliştirebiliyorsunuz. Böylelikle ateş, su, toprak, hava grubu büyülerden birini veya birkaçını çok etkili bir şekilde kullanma şansınız oluyor.

> Bu aralar zaten 3D action piyasası oldukça durgun. Bütün firmalar bombalarını patlattılar ve birçoğumuz zaten hala o oyunlarla uğraşıyoruz...

Oyunda gerçekleştirilen diğer bir ilk ise, oyundaki kahramanlarımıza oyun esnasında çeşitli misyonların, ara görevlerin verilebilmesi. Örneğin bir bölümde haritadaki binalardan birine girildiğinde sizden kayıp bir artifact'ı bulmanız isteniyor, bulduğunuz zaman bu yer size belirli miktarda yaratık veriyor. Oyunda ana senaryonun oyuna iyi bir şekilde oturması ve uzun bölümlerde oyunun monotonlaşmasını önlemek için böyle alt görevlerin olması mantıklı. Gerçi şu ana kadar geldiğim bölümlerde pek monoton olan bir bölüme rastlamadım; çünkü oyunda yeraltında tünel sistemi ve şehirler zinciri kurmuş olan zibidiler beni hiç rahat bırakmadı. Benden size tavsiye, bu oyunu sınavlarınızın yaklaştığı bir zamanda almayın, yoksa sınavları gözden çıkarıp sabah, akşam bilgisayarın karşısına geçip Heroes of *Might & Magic III*'ü oynarsınız.

Her neyse önümde finallere çalışmam için koskoca bir hafta var; ama aynı zamanda *Heroes III*'te de geçmem gereken birçok bölüm beni bekliyor; anlayacağınız oldukça yoğunum.

Herkese bol *Heroes*'lu günler..!!!

kaan@pcgamer.com.tr

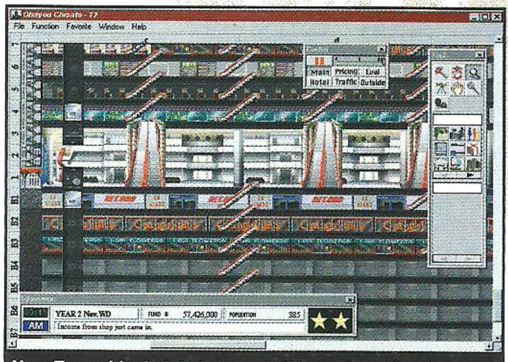
PCG

Neşeli Günler

Bu ay köşeme başlamadan önce bir iyi, bir de kötü gelişme oldu. Gelenekselleştiği üzere kötüden başlayayım. David Bowie'nin Eidos Studios'la yaptığı *Omikron*: Göçebe Ruh isimli oyunun haberini aldım ve dilimi tutamayıp bunu Tuğbek'e söyledim. Ertesi gün sevgili generalimiz hiç de alışık olmadığım halde (daha derginin çıkmasına on beş gün vardı) köşe yazısını bitirdiğini söyledi. Utanmayıp bir de okutturdu bana. Anladığınız gibi yazı *Omikron* ve Bowie üzerineydi, üstelik fena da olmamıştı. Uğradığım ihaneti sindirmeye çalışırken ikinci ve iyi haberi de yine Tuğbek' ten aldım. Yazım tek sayfa olacaktı. Bu da saptadığım hayati konulardan birini yani *Omikron*'u saf dışı bırakabileceğim anlamına geliyordu. Peki elimizdeki diğer konu neydi?

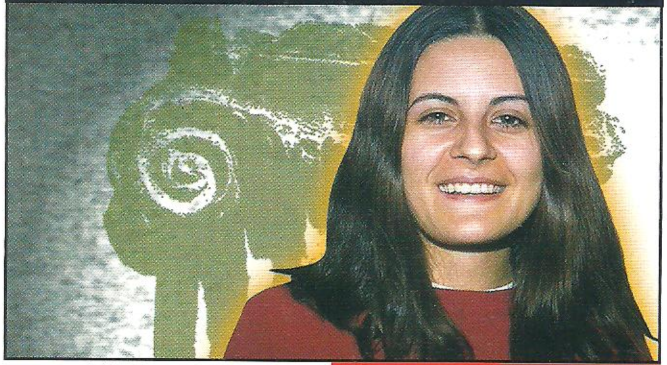
Bu günlerde dergide korkunç şeyler oluyor. Bütün editörler *Quake III: Arena*'da tam kendinden geçmiş birer boğa güreşçisi edasıyla birbirlerine sataşıyor, *Kingpin*' de arka sokak serserisi olmanın ne yüce bir duygu olduğu anlatılıyor, hatta *Requiem*'de kötü melekleri yok ederek günahlarından arındığını hissettiğini söyleyenler bile var. Anlayacağınız ortamda tam bir first person shooter çılgınlığı var. Gerçi tüm bunların kötü şeyler olduğunu söylemeye dilim varmaz, buna hakkım da yok. Ne de olsa gerek *Kingpin*, gerekse de *Requiem* bir süredir elimin altında. Sinirlerimi en iyi yatıştıran şeyse (yine bu ara tabii) *Aliens vs Predator*'de Alien olarak oynamak. Ne zaman işler kötü gitse kendimi bu kan gölünün ortasına atıyorum.

İşte dergide ve eğilimlerimde esen bu sert hava beni bulunduğum yerden epey uzaklara, çok daha farklı amaçlar ve zevkler için üretilmiş başka bir grup oyunun ortasına fırlattı. Bunlar sistem gereksinimleri hakkında kapris yapmayan, gündelik hayattan edindiğimiz bilgileri ya da daha önce yapmayı hiç hayal dahi etmediğimiz bazı projeleri bir oyun eşliğinde uygulamaya geçirmemizi sağlayan ve bence şu acımasız oyun piyasasında tıpkı birer küçük, masum çocuk gibi görünen birkaç oyun. Bu oyunları yeniden hatırlamamı sağlayan en önemli şeyse bir yenisinin çıkması oldu tabii. Aslında buna "yenisi" demek ne kadar doğru olur bilmiyorum, çünkü zamanında (o kadar da "zamanında" değil canım, birkaç yıl önce sadece) *SimTower* oynayanlar bu oyunu daha görür görmez, kapağından, isminden ve resminden tanıyacaklar. *Yoot Tower* isimli bir oyundan bahsediyorum, *SimTower*'ın ruhunu korumak adına olsa gerek hemen her şeyini (buna grafikler de dahil) olduğu gibi bırakmışlar. Şöyle söyleyeyim de olay netleşsin; oyunu *SimTower*'dan ayıran en önemli değişiklik isminde yapılmış. Bence cesurca! Ama zaten bunlar konumuzun dışında. Niyetim sizlere burada *Yoot Tower*'ı, konusunu, nasıl oynayacağınızı falan anlatmak değil elbette. Az önce saymayı unutmuşum, bu oyunların bir başka özelliği de püf noktalarının gayet akılcı şeyler olması. Yani arayüzünde sıkıntı çekmediğiniz sürece neyi nasıl yapacağınızı anlatacak birine ihtiyacınız yok. *Yoot Tower*'ın teknik açıdan ne kadar iddiasız olduğuna dair en belirgin özelliğiyse, herhangi bir programın arkasında sessiz sakin, sorunsuz çalışması. Yani, word'de yazınızı yazarken bir yandan da oyun oynayabiliyorsunuz. Bu özelliğe sahip olması gereken birçok oyun var aslında (paranızın tümünü bazı işlere yatırdıktan sonra yeniden kazanabilmek için beklemek zorunda olduğunuz şu bildik şeyler hani!) ama hiçbiri bu mütevaziliği göstermiyor.



Yoot Tower hiç de iyi bir oyun değil ama baş ağrıtmayan Word'ün arkasında çalışabilen bir oyun.

Serpil Ulutürk



İstedim ki şu güneşli günlerde ucubelerle dolu dehlizlerden çıkın ve pembe yanaklı, sevimli, sağlıklı insanlarla dolu bir dünyada yapabileceğiniz insancıl işleri hatırlayın.

Bu naif oyunlardan yeni bir tanesiyle de dergimizin CD'si sayesinde tanıştık; *Roller Coaster Tycoon*. Bir lunapark yapmaktan daha sıcak ve yaratıcı ne olabilir ki? (sabahları içtiğim kahveyi saymazsak). Bu oyun da yine daha önceki bir oyunun devamı niteliğinde; *Theme Park*. Oyunda *Railroad Tycoon*'un izlerini bulmak da mümkün ama yapısı ve konusu ona göre çok daha basit. *Theme Park* deyince *Theme Hospital*'ı anmamak olmaz. Bu oyun, bulunmaktan en nefret ettiğim yerlerden biri olan hastaneler hakkındaydı. Ancak uzun süre oynadıktan sonra, artık o koridorlardan çok da ürkmemeye başladım. Oysa hastanede geçen bir shooter olsaydı bu... ne bileyim, düşünmek bile istemiyorum.

Dediğim gibi bu birkaç oyunun yeniden gündemime girmesi arkadaşlar, bende size bu alternatifleri sunma isteği, heyecanı ve sorumluluğu doğurdu. İstedim ki şu güneşli günlerde ucubelerle dolu dehlizlerden çıkın ve pembe yanaklı, sevimli, sağlıklı insanlarla dolu bir dünyada yapabileceğiniz insancıl işleri hatırlayın. İstedim ki artık gençlerimiz birbirine nefretle bakmasın, kötü alışkanlıklarından kurtulsun, gökteki maviyi keşfetsin ve dünya barışı için bir şeyler yapsın...

serpil@pcgamer.com.tr

PCG

Herkesin Bir İdolü Vardır

Herkesin bir idolü vardır. İnsanlar birilerini uzaktan uzağa sevip yaptığı herşeye hayran kalmaya bayılırlar. Kimileri (özellikle genç yaşlarda) bu hayranlık ve sevgilerini her fırsatta kendilerini parçalarcasına bağırarak o kişiye ait tüm tüketim mallarını tüketerek gösterirler. Kimileriyse uzaktan uzağa bu şahsın yaptıklarına hayran kalır eş dost muhabbetlerinde ballandıra ballandıra anlatmakla yetinirler. İlk guruba giren idoller kişiye göre zaman içinde değişirken ikinci grubun idolleri büyük hatalar yapmadıkça gönüllerin sultanı olarak kalırlar.

Benim idolüm çok uzun zamandır David Bowie. Birçoğunuzun eski şarkıcılardan biri olarak tanıdığı, bir çoğunuzunsa hiç tanımadığı bu şahıs aslında sanatın her dalında faaliyet veren bir dehadır. Sinema, Tiyatro, Resim, Müzik, Performans her konuda David Bowie imzasını taşıyan pek çok eser bulabilirsiniz.

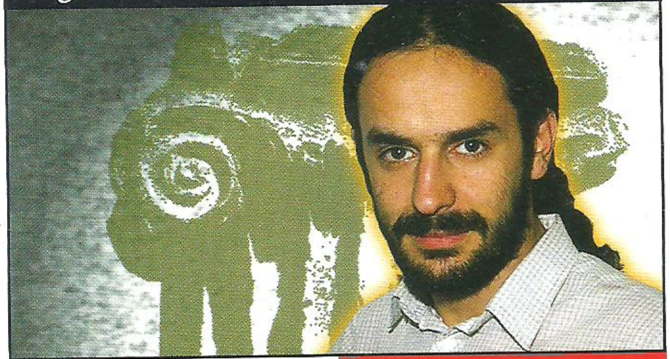
Ama Bowie sırf laf olsun, çok yönlü sanatçı olayım diye çalışmaz. Yaptığı işin hakkını da verir. Eğer David Bowie'nin The man Who Fell to World, Labyrinth, Merry Christmas Mr. Lawrance veya Basquiat filmlerinden birini bile izlediyseniz ne kadar başarılı bir oyuncu olduğunu görmüşsünüzdür. Özellikle Basquiat'da canlandırdığı Andy Warhol tiplemesini Andy Warhol'un kendisinin yapabileceğinden bile daha iyi canlandırdımıştır. Ama David Bowie'nin asıl olayı daima müzik olmuştur. 30 yılı aşkın bir süredir David Bowie dünyanın en büyük şarkıcılarından biri. Bügüne kadar çıkardığı 31 albümde sanatçı Glam, Senfoni, Rock, Elektronik gibi pek çok türde dinlemeye kıyamayacağınız güzellikde besteler yapmıştır. Özellikle 1972'de çıkardığı "The Rise and Fall of Ziggy Stardust and The Spiders From Mars" albümü kült eserler arasında nadide bir yere sahiptir. Sevgili köpeğim Ziggy' de ismini bu albümdeki Ziggy Stardust isimli şarkıdan alır.

Kimilerinizin "Bize ne David Bowie'den, sen bize Battlezone'un expansion setinden bahset" dediğini duyar gibiyim. Aman arkadaşlar öyle demeyin. Ben öyle üçbeş oyun oynayıp köşesini dolduran biri değilim. Bu sefer çok ciddi ve önemli bir konumuz var. Neyse efendim bu David Bowie'nin en önemli özelliği kendini sürekli yenilemesi. Daha önce Glam efsanesinin oluşumunda büyük rol oynayan Bowie bugünde Elektronik müziğin öncülerinden. 50 yaşını aşmış olmasına rağmen yeniliklere doymayan Bowie, Little Wonder şarkısı ile Internet'te ilk defa single yayınlayan şarkıcı olmuştu. Bowie daha sonra bowie.net isimli ISS'yi kurarak Internet servisi sunan ilk sanatçı olma özelliğine de kavuştu. Bowie diğer bir yandan da kendi yaptığı resimleri Internet'ten satarak e-ticaret'i en iyi kullanan sanatçı ünvanına sahip oldu. Ama bunların hiç biri Bowie için doyurucu olmamış olsa gerek ki Bowie sonunda dünyanın ilk sanal albümüne imza attı. Sonbaharda çıkacak olan bu albüm alışa geldiğimiz müzik marketlerde değil *Omikron: Nomad Soul* isimli oyunun dev şehri Omikron' daki müzik marketlerde satışa sunulacak. Oyun içinde gidip albümü satın alacak yine oyun içinde heyecanla evlerimize dönüp albümü dinleyeceğiz. Ayrıca oyunun içinde barlarda çalan bir grup albümdeki parçaları canlı performanslara taşıyacak. Elbetteki bu grubun solisti yine David Bowie olacak.

Aslında Omikron: Nomad Soul'un tek orjinal yanı bu değil. Oyun inanılmaz atmosferi, ilginç konusuyla dikkat çekiyor. Oyunda göçebe bir ruhu oynuyorsunuz. İnsanların vücuduna girerek onların kontrolünü ele alıyorsunuz. İçinde bulunduğunuz vücud ölürse cesede ilk dokunanın bedenine geçiveriyorsunuz. Fransız oyun geliştiricisi Quantic Dream'in hazırladığı oyun şimdiden çok şey vaad ediyor. Quantic Dream oyun üzerinde yıllardır çalışıyor ve web sitelerine oyunun hazırlık çalışmalarının başla-

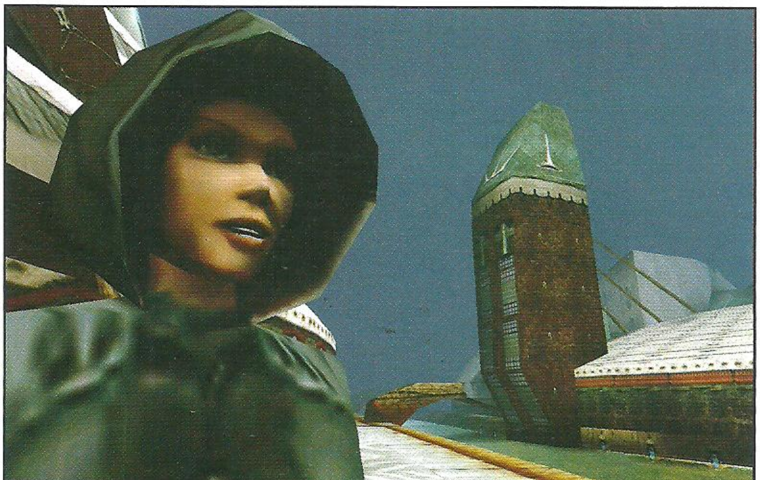

Bu kar manzarası oldukça güzel görünüyor. Ancak bu koca yaratığın nasıl birşey olduğunu çok merak ediyoruz.

Tuğbek Ölek

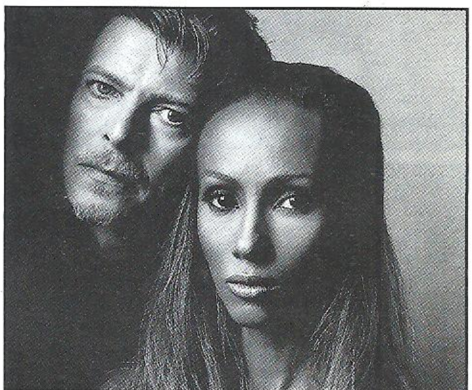


Bu belki bugün için küçük bir adım ama gelecek için çok büyük bir anlamı var. Bu Sanal yaşama geçişin belirtisi. Bu oyun dünyasının nirvanası için atılan ilk adım.


Omikron'un oldukça gerçekçi dünyasında her türden güzellik olacak.



Nefes kesici... Fransızların oyun dünyasındaki başarıları ve harika grafikleri Omikron'da da kendini gösterecek.



Omikron'da hem David Bowie hem de dünyalar güzeli karısı Iman görünecek.

dığı ilk günden bu yana geçen tüm gelişmeleri günlük şeklinde yerleştirmişler. Eğer oyunların nasıl hazırlandığını merak ediyorsanız bulabileceğiniz en özgün kaynaklardan biri bu.

Şimdi David Bowie'nin de katılmasıyla oyun farklı bir boyut daha kazanıyor. Eğer oyun tasarımında Bowie'nin fikirlerinden yararlanılacaksa o oyunun müthiş olmama şansı yok gibi geliyor bana. Ancak benim öğrenebildiğim kadarıyla Bowie sadece Eidos ile oyunun müzikleri ve oyun içinde çıkacak bir albüm için anlaşma yapmış. Buun yanında oyunda kendisi ve eşi Iman'da birer rol alacakmış. Geçen ay günlük gazetelerin birinde, oyun David Bowie'nin üzerinde yıllardır çalıştığı büyük hayali gibi lanse edildi ama dediğim gibi benim ulaştığım bilgiler bu yönde değil.

Neyse konuyu uzatmayalım. Burada olay sadece benim çok sevdiğim bir sanat erbabının bir oyuna müzik yapacak olması değil. İlk sanal albümün anlamı. Bu zaten bugünlerde bahsetmeyi düşündüğüm bir konuyla çok güzel örtüşüyor. Sanal Gerçeklik ve Oyunlar.

Sanal Gerçeklik son yıllarda oldukça moda olan bir kavram. Ama aynı zamanda kısa sürede dejenere olan ve altı boşaltılan bir kavram. Bugüne kadar 3D teknolojisi, dijitize görüntüler ve hologramlar gibi teknolojik alt yapı üzerine kurulan Sanal Gerçeklik aslında teknolojiden bağımsız bir kavram. Yani halisülasyonlar, rüyalar, hatta kurduğumuz hayaller hepsi sanal gerçeklik. Ama teknoloji olayı farklı bir boyuta taşıyor. Sanal gerçekliği çok daha fazla kontrol edilebilir kılıyor ve elle tutulabilir yapmasa bile gözle görülebilmesine olanak veriyor. Bugüne dek hepimiz sanal ortamlarda bulunduk. Zaten telefon bile bir sanal ortamdır. Sanal gerçeklik konusunda da dünyanın en şanslı insanlarıyız. Çünkü bilgisayar oyunları içinde Sanal gerçekliği oldukça fazla barındırıyor. En azından oyunlar sayesinde farklı karakterlere bürünmenin keyfini yaşıyoruz. Ancak oyun dünyasındaki gelişmeler artık olayı çok farklı bir yöne çekiyor. Ortaya yavaş yavaş Sanal Yaşam gibi farklı bir kavram çıkıyor. Öncelikle bunu ortaya çıkaran gelişmelere bir bakalım daha sonra sanal yaşamın nasıl olacağını düşünelim.

Türlerin Kaynaşması

Bugüne dek ortaya çıkan tüm oyunlar yaşamdan bir parça içerir. FPS, Adventure, FRP, Strateji hepsinin içinde yaşamın farklı bir yönünü bulabilirsiniz. Mesela FPS'de insanın hareketi, Adventure'da çevre ile etkileşim ve sorunları çözebilme, Stratejide karar vereme ve politika yürütme, FRP'de karakterin gelişimi ve insanın büyümesi, karaktere sahip olma. Başka bir deyişle oyun türlerinin herbiri insan yaşamının farklı bir yönünü parsellemişler.

Ama şimdi bu türler birleşiyor. Diğer türlerin tümü 3D Aksiyon oyunlarıyla kaynaşıyor ve bu da 3D aksiyon merkezinde tüm türlerin birleşmesi anlamına geliyor. Yani herbiri insanın bir parçasını alan oyun türleri şimdi bu parçaları bir araya getirerek Sanal Yaşamı oluşturuyor. İleride (çok da uzak değil) insan yaşamının tüm öğelerine dair oyunlar bulabileceğiz.

Çevresel Etkileşimin Artması

Oyunlardaki karakterler artık çok daha fazla etkileşimli. Çevreyle olan ilişkileri çok daha güçlü. Bunun güzel bir örneği sonbaharda çıkacak olan Urban Chaos. Bu oyunu ilk sayımızdaki 1999'un Top 10 Oyunları dosyamızda incelemiştik. Bunun dışında ayrıntıların artmasıda etkileşimi güçlendiriyor. Mesela karakterlerde bölgeye göre hasar ve yüksek çözünürlüklü dokular iyi birer örnek.

Teknolojik Gelişimler

Bu konuda birşey söylemeye gerek yok sanırım. Teknoloji artık lambanın cinine döndü. Birşey hayal et teknoloji sizin için gerçekleştirsin. Belki fazla abarttım ama sonuçta teknoloji zaman içinde her türlü problemi çözüyor ve yaratıcı düşüncenin önündeki engelleri kaldırıyor.

Tüm bunları bir araya getirelim. İnanılmaz derecede ayrıntılı bir oyun düşünün. Garfikler gerçeğe çok yakın. Her nesneyle ilişki kurabiliyorsunuz. Masanın üzerindeki eşyaları alabiliyor tüm dolapları açabiliyorsunuz. Oyundaki NPC'ler insan zekasına yakın bir yapay zekaya sahip. Oyun tüm oyun türlerinden birşeyler içeriyor. Yeri geldimi dövüşüyor, araba sürüyor uçakla uçuyorsunuz. Gerçek yaşama böylesine benzer bir oyun düşünün. Buna Sanal ya da Alternatif yaşam diyebilirmiyiz.

Elbetteki hayır. Müzik markete gidip bir David Bowie albümü alamadıktan sonra bunun gerçek anlamda bir Sanal Yaşam olması mümkün değil. İşte David Bowie'nin ve Omikron'un önemi bu. Bu belki bugün için küçük bir adım ama gelecek için çok büyük bir anlamı var. Bu Sanal yaşama geçişin belirtisi. Bu oyun dünyasının nirvanası için atılan ilk adım.

Bu aklınızın bir kenarında kalsın 20 yıl sonra "Sanal Yaşam'ın Tarihçesi" ismindeki belgeseli izlerken Omikron ve Bowie'nin ismini duyunca beni hatırlarsınız. Neyse fazla ukelalık karın ağrıtır ben kaçayım artık. Gelecek ay Descartes ile Eckhart'ın felsefelerini karşılaştıracağımız yazımda görüşmek üzere...

tugbek@pcgamer.com.tr

PCG

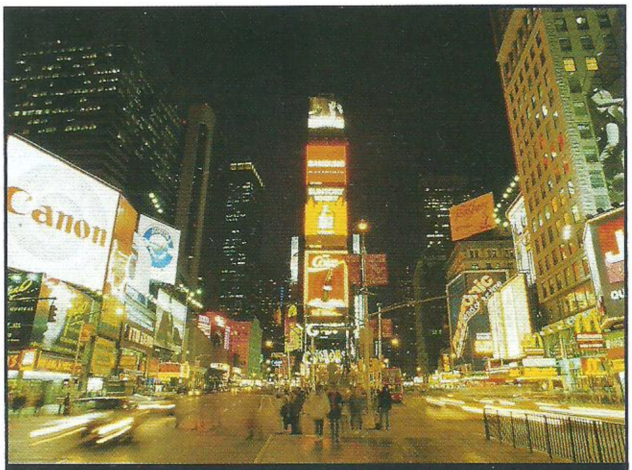


Geçen ay her ay bir *Homeworld* screenshot'ı yayınlayacağımı söylemiştim. Ancak Omikron'un güzellikleri beni bir aylığına bu fikrimden vazgeçirdi.

Tadilat Dolasıyla Kapalıyız

Sevgili *PC Gamer* okurları, bu dergi yayın hayatına geçtiğinden beri, uyumadım oyun oynadım, gezmedim yazı yazdım.. En güzel chat saatlerinde invisible olmak suretiyle şu ahir omurumun olası kısmetlerini de kaçırdım. Sürekli yeme ihtiyacı duyduğum için oyun oynarken, 150 bin kiloya ulaştım.. Yaşıtlarım doktor mühendis karısı oldular, 5 er çocuk yaptılar. Peki ben naaptım, ha?? Söyleyin naaptım? Hatta halen ne yapmaktayım?? Yok araba yarışı oynayacam, yok sokak döğüşü öğrenecem, yok uçak kullanmak ta ne güzel imiş diyerekten geçkin kız çocuklarının yapmaktan nefret ettiği herşeyi itina ile yapıp, yapmakla da yetinmeyip yaptıklarımı yazmak suretiyle, sanırım bir miktar da sınırlarımı zorladım.. Özetle yemedim yedirdim,içmedim içirdim, hem size hem PC'me gözüm gibi baktım. Ama arkadaşlar, buraya kadar. Artık sizin için yapabileceğim hiçbirşey kalmadı. En son annemle konuştuğumda annemin "ne yapıyorsun anne?" soruma verdiği cevap beni bu eyleme sürükledi. Çeyizlerin küflenmiş, onları temizliyorum!!" Tabii bunu destekleyen yan etkenler de yok değil şu hayatta.. Biliyorsunuz, ya da şimdi oğreneceksiniz ben şu anda New York`tayım.. Burda minicik bi evim ve haliyle bi PC'im var. Havalar düzelmeye başladı. Bahar olayı malum. Kuşlar böcekler, parklar, kütüphanelerden çıkan entellektüel Amerika`lı

Arkadaşlar. Sokaklar cıvıl cıvıl anlayacağınız. Ben ise kendimi bu güzel tasvirin ortasında deli gibi araba yarışı oynamaya çalışırken yakaladım. Ve dedim ki kendi kendime "yok kızım bu böyle olmayacak. Zaten yaş ermiş kemale, sen biraz daha sanal aleme takılırsan sana gerçek dünyadan ancak kalsa kalsa banal alem kalacak. Şu kırılası kafanı bi dışarı uzatta dünyayı gör." İşte arkadaşlar sözün özü, ben bu ay size oyun moyun yazmıyoruuummm. Şunca aydır hep okumak istediklerinizi yazdım, siz de şimdi benim yazmak istediklerimi okuyacaksınız.



Amerika'nın parlak sokaklarında bile aklımda hep siz varsınız kuzucuklarım. Sizi ne kadar özlediğimi bir bilseniz.

Gülçin Harikalar Diyarında

Gülçin harikalar diyarında sanıyor kendini ama gerçekte bi numara yok. Daha doğrusu buraya gelmek üzere uçağa bindiğimde asla hayal bile edemeyeceğim bi yere gittiğimi sanıyordum. Çünkü bizim dergiden Göksu da dahil herkes bana JFK havaalanına girdiğim anda uzay gemisindeymişim hissine kapılacağımı söylemişti. Ben ki Mister Spak`ın en büyük fani, bu uzay gemisinin hayalini kura kura uçtum kıtalar ve okyanuslar üzerinden. Uçak inişe geçmek üzere şööle bi sağa yattığında o herkesin bahsettiği muhteşem gökdelenleri aradı gözlerim. Ama ne çare ki görebildiğim ancak grimsi bulutlardı. İşte bu an itibarıyla bu Amerika`nın bana anlatılan Amerika mı olduğunu düşünmeye başladım. Yoksa ben Amerika diye yanlış bi yere mi gelmiştim. Giden ve bana anlatan bütün arkadaşlarım aslında bambaşka bi yere gittilerde ben gene kadersizliğimden ya da şuursuzluğumdan, kayıp mı oldum?? Bu kayıp eğer ciddiyse bi adı daha var haliyle: Ayıp!! Aaa, şiir gibi olduu. Ben bu vecizelerimi biriktirip bi şiir kaseti yapabilir miyiiimmm?? Yaaaa, lütfen ama çok istedim kırmayın beni!! Nerde kalmıştık?? Haa, havaalanı. Yok arkadaşlar, havaalanı hic te ööle uzay gemisi falan gibi değil. Gayet havaalanı yani, bizde de var aynından hıh. Soora kalacağım yere götürülmek üzere bi taksiye bindirildim. Yol boyunca hep resimlerine baktığım gökdelenleri görmeye çalıştım. Fekat bu girişimim de bi sonuca varamadı. Bir takım cüce binaların arasından hiç mi hiç gökdelen neyin göremeden vardık eve. Ve işte tam da o an, bu memleketle ilgili tamamen kandırılmış olduğuma inandım. Havaalanı uzay gemisi gibi değildi ve bir tek gökdelen bile yoktuuu. Üstelik yol boyunca hiç yakışıklı bi çocuğa da rastlamamıştım. Ağlamak istiyordum. Ama ağlamadım.

Gülçin Hatıhan



Bu ay size oyun moyun yazmıyoruuummm. Şunca aydır hep okumak istediklerinizi yazdım, siz de şimdi benim yazmak istediklerimi okuyacaksınız.

Peki bunun dibi var mı??

Arkadaşlar ben size Amerika geyiklerimi yazmaya devam edeceğim durumlar elverdiğince ama şimdi kesmek zorundayım. Aslında hikaye daha yeni başlıyor ama ne yaparsınız, sayfa sayısı belli. Size son söz olarak ancak şunları diyebilirim. Artık ağlama hissim yok, gökdelenleri gördüm, yalan değillermiş, gökyüzü aynı gökyüzü, Amerikan filmlerinde gördüğünüz yakışıklılar yada şahane hatunlar gerçek hayatta yok, sakın aldanıp buralara gelmeye kalkmayın. Devam edecek..

PCG

Herkese Merhaba!

Herkese Merhaba...

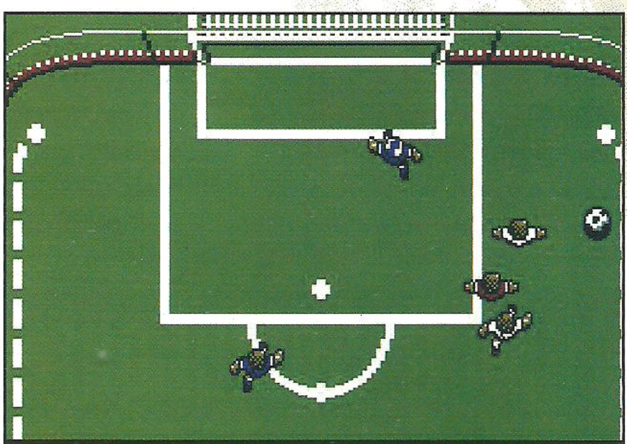
Türkiye'nin en kaliteli oyun dergisi olan *PC Gamer*, bu sayıdan itibaren spor oyunlarında da iddia sahibi olabilmek için kolları sıvamış durumda. Bunun için hiçbir fedakarlıktan kaçınmayan dergi yönetimi, sizlere spor oyunları hakkında ihtiyacınız olan her türlü bilgiyi sunabilmek amacıyla benimle yüksek rakamlar karşılığında bir kontrat imzaladı. Bunun için de uzun süre peşimden koştu. Ben de gelen diğer tüm teklifleri elimin tersiyle bir kenara itip, bu cazip teklife evet dedim. Bundan sonra spor oyunları (özellikle futbol) hakkındaki engin bilgi ve deneyimlerimi sizlerle paylaşmaya çalışacağım...

Öncelikle biraz kendimden bahsetmek istiyorum. Başlamadan önce yazacağım her şeyin tamamıyla gerçekleri yansıttığı konusunda sizi temin ederim. Hayır sonra ne megaloman adammış falan demeyin diye söylüyorum...

Bilgisayarla ilk tanışmam, Commodore zamanında *Microprose Soccer* ile oldu. Daha o zamanlarda spor oyunları konusunda tam bir dahi olacağım belliydi. Oyunda kimse üç takımdan öteye gidemezken ben, oyunun finalinde şampiyon olabilmek için çetin bir mücadele veriyordum. Daha sonra zamanın klasikleri arasında gösterilen *Kick Off*'da da durum farklı değildi. Oyunu oynamaya çalışan birçok kimse "yahu bu top niye adamın ayağında durmuyor?" şeklinde derin düşüncelerle boğuşurken ben, golleri sıralıyordum.

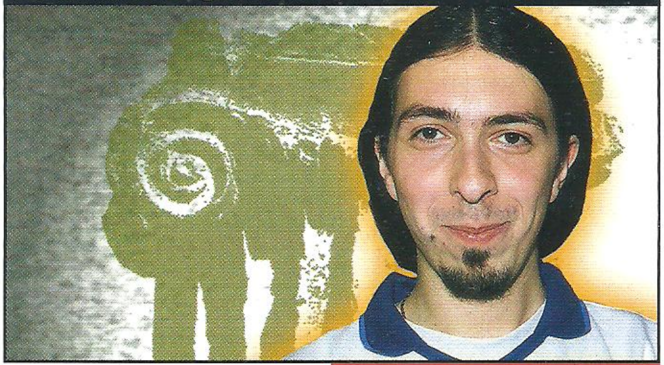
O zamanlardan PC'ye gelene kadar durum hep aynıydı. Büyük hataları olsa da gözüm spor oyunlarından başka bir şey görmez olmuştu; ama asıl yarimi bundan 4 sene önce PC'de buldum. Herhalde tahmin etmişsinizdir. FIFA serisinden bahsediyorum. *FIFA 96*'dan *FIFA 99*'a gelene kadar gecemi gündüzüme katarak bilgisayarı yenmek için elimden geleni ardıma koymadım. Ve sonuçta galip çıkan hep aynıydı: BEN!! (belki biraz megaloman olabilirim)

Bu noktada hayatımda önemli bir yere sahip olan *Championship Manager* serisinden de biraz bahsetmeden geçmek olmaz herhalde. Birçok insan grafik animasyon üzerine kurulu olmayan bu oyun için "hadi canım sen de! Böyle oyun mu olur" dese de, *Championship Manager*, serinin ilk oyunundan *CM3*'e gelene kadar her zaman için en iyi menejerlik oyunu olmuştur ve uykusuz geçen gecelerimin ikinci sorumlusu durumundadır. Oyundaki başarılarımdan bahsetmeyeceğim. Yukarıda okuduklarınızdan sonra neler yazacağımı az çok tahmin etmişsinizdir herhalde (tamam kabul ediyorum, biraz megalomanım).



Microprose Soccer, futbol oyunlarından hoşlananlar için her zaman tatlı bir anı olarak kalmıştır.

Cem Sinanoğlu



> Bilgisayarla ilk tanışmam, Commodore zamanında Microprose Soccer ile oldu. Daha o zamanlarda spor oyunları konusunda tam bir dahi olacağım belliydi...

Her neyse... Kendi reklamımı yaptığım yeter sanırım. Biraz da spor oyunları hakkında, dergi çalışanlarının genel durumundan bahsetmek istiyorum.

Dergiye ilk geldiğim gün, "herhalde *PC Gamer*-Türkiye çalışanları arasında dişime göre bir rakip bulurum" diye düşünüyordum. Ama bu hayalimin gerçekleşmesinin imkansız olduğunu anlamam pek de uzun sürmedi. Örneğin görselde çalışan arkadaşımız Gökhan'ın sürekli olarak *FIFA 99*'da World Class'a beş çekiyorum balonunun sönüşünü büyük bir hüzün ve hayal kırıklığı içinde izlemek zorunda kaldım. En son yaptığı maçta altı gol yemesi ise Gökhan'ın *FIFA 99* hayatının sonu oldu ve *Aperion*'a geri dönmek zorunda kaldı.

Bu köşede amaçladıklarıma gelince... İlk amacım spor oyunlarına hayranlık duyan ve *PC Gamer*-Türkiye'de yeterince spor oyunu yok diye yakınan okuyucuları biraz olsun mutlu edebilmek. Zaten derginin ilk sayısından beri gelen mektupların hemen hemen üçte birinde yer alan "biraz daha fazla spor oyununa yer verin" şeklindeki istekleriniz karşısında bu köşeyi hazırlamak boynumuzun borcuydu (okuyucu her zaman haklıdır!).

İkinci amacım ise bilgisayar oyunu sektörünün sadece FRP, FPS ya da strateji tarzındaki oyunlarla kısıtlı olmadığını eşe dosta gösterebilmek. *PC Gamer*-Amerika'da iyi ya da kötü bir futbol oyununa rastlamak ne yazık ki bugüne kadar mümkün olmadı. Zaten Amerikalılar'ın futboldan ne kadar anladığını dünya kupalarındaki inanılmaz(!) başarılarından anlayabiliriz. Ama burası Türkiye... Yok öyle!

Her neyse, şimdilik benden bu kadar. Ama yazıma son noktayı koymadan önce size hatırlatmak istediğim bir şey var: Spor oyunları hakkındaki her türlü sorununuzu çekinmeden aşağıdaki e-mail adresine gönderebilirsiniz. Sizlere yardımcı olabilirsem ne mutlu bana...

cems@pcgamer.com.tr

PCG

Biraz canınız mı sıkkın? Myth II'yi oynarken zorlu bir bölüme mi takılıp kaldınız? Hiç korkmayın, Strateji Merkezi imdadınıza yetişti. Sizi kurtaracak harika tavsiyelerimiz var, üstelik doğrudan Myth II'nin geliştiricilerinden. Ayrıca favori oyunlarımızdan Starsiege: Tribes ve Baldur's Gate için de çok sıkı stratejilerimiz var.

Bize yazın:

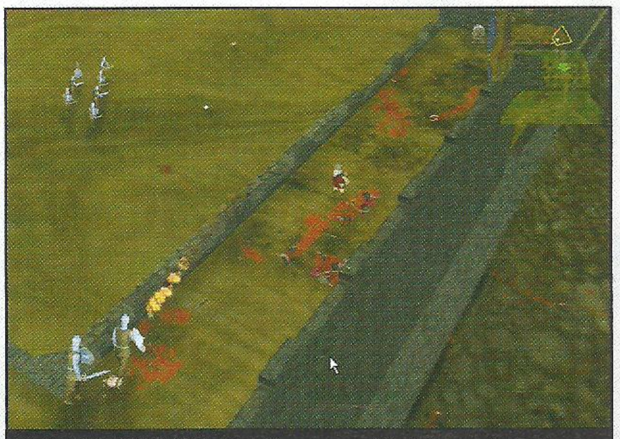
PC GAMER TÜRKİYE

Büyükdere Cad. 15/A Hür Han
Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
E-mail:
pcgamer@pcgamer.com.tr

Myth II: Soulblighter

Strateji rehberimizle ruhunuzun dizginlerini ele geçirmeyi öğrenin...

Nasıl yeryüzündeki cehennem savaşsa, Myth II: Soulblighter'ın bazı bölümleri de oyun dünyasının cehennemi. Bu oyun gerçekten zor. Neyse ki oyunun tasarımcıları, size zaferin heyecanıyla yenilginin acısı arasındaki farkı gösterecek bir tam çözüm ve tavsiyelerle yanımızdalar...



INTO THE BREACH: Dwarf'unuz, asma köprüyü açan kola ulaşana kadar herhangi bir düşmanla karşılaşmasın. Eğer onu kaybederseniz oyunu da kaybedersiniz.

Into the Breach

HEDEF: Dwarf kaşifinizle kaleye giden asma köprüyü açın ve sonra da kaleyi ele geçirmek için kalan adamlarınızı içeriye sokun.

Bu bölüm kolay başlıyor. Ortalıkta dolaşan birkaç grup Ghol var. Savaşçılarınızla onların işini bitirin ve kalenin kapılarına doğru yollanın. Kapıların oradaki küçük bir Thrall kuvvetini bir savaşçınızla tuzağa düşürün ve sonra da onları bir güzel yumuşatmak için birkaç alev oku kullanın. Bu noktada Thrall'lar, Dwarf'larınız için kolay lokma olacak.

Onları bozguna uğrattıktan sonra güneyden destek kuvvet alacaksınız. Onları ve geriye kalan birliklerinizi asma köprüye doğru yönlendirin. Burada devriye gezen Brigand'lar, alarm verip asma köprüyü kaldıracaklar. Onu tekrar indirmek için Dwarf kaşifinizle içeriye sızın. Onu kalenin batı tarafındaki kapıya gönderin. Bu sırada kimseye rastlamamanız, kimseye saldırmamanız yani üzerinize dikkatleri çekecek bir şey yapmamanız önemli. Eğer kaşif kapı açılmadan ölürse kaybedersiniz. Bir Brigand'ın kaleye girmesini veya çıkmasını beklemek zorundasınız. Sonra kapı açıkken gizlice içeriye dalın. Dwarf'u dikkatlice kalenin batı tarafındaki siperlere doğru yönlendirin ve asma köprüyü kontrol eden vinci havaya uçurmasını sağlayın. Asma köprüden birden alçalacak ve içinden bir grup Brigand çıkarak sizin kuvvetlerinize doğru hücum edecek.

Dwarf, artık görülebilir bir pozisyonda. Okçular ona saldırmak için hazırlanacaklar. Hepsi olmasa bile çoğunu temizleyebilirsiniz. Böylece diğer adamlarınızın kaleye girmesi biraz daha kolaylaşacak. Bu sırada yaklaşan Brigand'ları birkaç alev okuyla veya Dwarf bombasıyla dağıtın ve geriye kalanları da savaşçılarınızla temizleyin.

İşlerini bitirdikten sonra bütün kuvvetlerinizi asma köprüden geçirip bahçeye sokun. Siperlerin doğusundaki okçular hala size ok atıyor olabilirler. Eğer canınızı sıkıyorlarsa savaşçılarınızla işlerini bitirin. Bir ihtimal bahçede sizi bir düzine Brigand bekliyor olabilir.

Dwarf'larınızla onlara olabildiğince hasar verdikten sonra savaşçılarınızı devreye sokun.

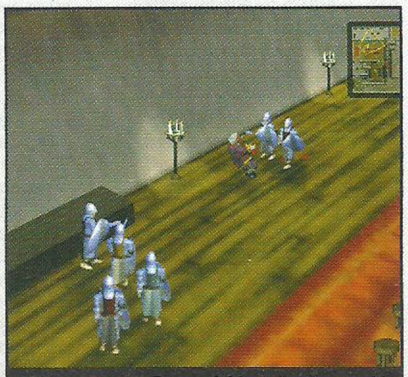
Hepsi ortadan kalkınca kalenin esas kapıları açılacak ve küçük bir grup Stygian Knight dışarı çıkacak. Oklara karşı bağışık olmalarına ve savaşçılarınız için zorlu birer düşman olmalarına rağmen Dwarf'lar için çantada keklikler. Birkaç Dwarf bombasıyla onları parçalarına ayırdıktan sonra kalenin kapılarından geçerek bölümü tamamlayın.

The Baron

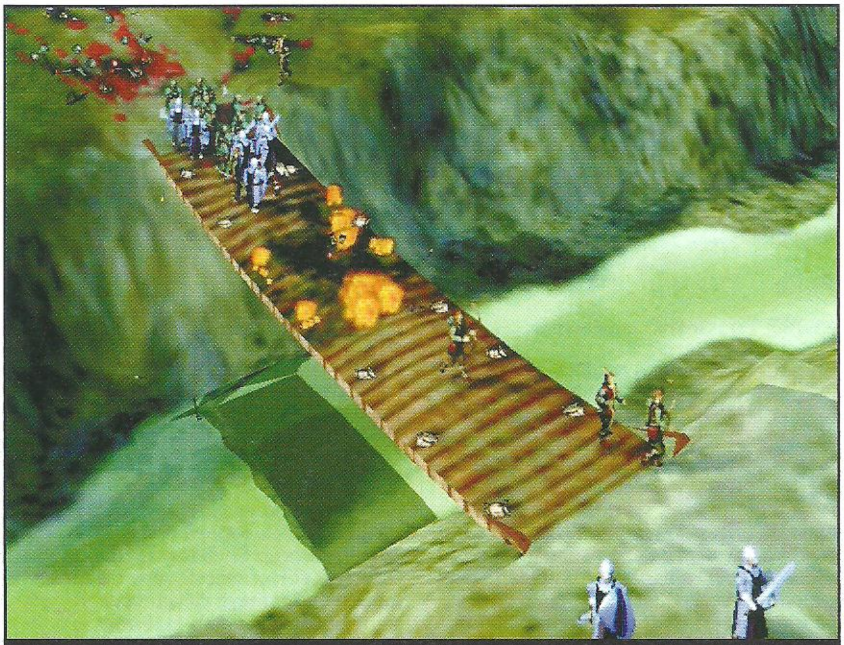
HEDEF: Baronu öldürün.

Öncelikle haritanın güneydoğusuna ve güneybatısına küçük savaşçı grupları göndererek bu odaları koruyan ve Baron'un kaçmasını engelleyen küçük Brigand takımlarını temizleyin. Bu iş bittikten sonra savaşçılarınızın bazılarını Baron'un yerini belirlemeleri için bir keşif görevine gönderin. Ana holü koruyan küçük Stygian Knight grubunu tuzağa düşürmek isteyebilirsiniz. Dwarf'larınız onları bombaladıktan sonra yanları kollayan okçuları temizlemek için bir grup savaşçı yollayın.

Baron'u bulduğunuzda onu sadece iki çıkışı olan bir odaya doğru kovalamaya çalışın. İkinci bir kuvvetinizle diğer çıkışı kapatın ki kaçma şansı olmasın. Artık onu



THE BARON: Baron sizi bayağı uğraştırabilir. Bu yüzden onu kovalamaya başlamadan önce kaçış yolunu bloke edin.



GONEN'S BRIDGE: Düşman kuvvetlerinin işini bitirince köprüyü geçin ve bir mayın kullanarak köprüyü havaya uçurun.

öldürmek için yaklaşmaya başlayabilirsiniz. Baron'u koruyan Stygian Knight'ları her zamanki gibi Dwarf'larınızla halledin. Bir tanesi bile onların işini bitirmeye yetecektir. Onları öldürünce basit bir şekilde Baron'u da öldürün ve bölümü bitirin.

Gonen's Bridge

HEDEF: Adamlarınızı köprüden geçirin ve sonra arkanızdan gelen düşmanlar köprüyü geçemesin diye köprüyü havaya uçurun.

Eğer bu bölümde savaşmak için durursanız adam kaybedersiniz. En iyisi devamlı hareket halinde olmak. Ayrıca bölümü bitirebilmeniz için komutan Garrick'in kurtulması gerekiyor. Beyaz tunik giyen bir savaşçı olduğundan takip etmeniz kolay olacak. Eğer ölüme fazla yaklaşırsa Journeyman'lerinizden birini onu iyileştirmek için kullanın.

Başlangıçta tepenin aşağısındaki işaret tabelasına varana dek yokuştan inin. Oraya vardığınızda Wight'lara dikkat ederek tepecik boyunca kuzeybatıya ilerleyin. Ghol'lerle Wight'ların bulunduğu daha açık bir alana geleceksiniz. Size bulaşmaya çalışacaklardır, onlarla hiç muhatap olmadan nehrin karşısına geçin. Onlarla karşılaşmak durumundaysanız salgıladıkları iltihaba karşı bağışıklık kazanmış olan Journeyman'lerinizi kullanın.

Üzerinizde kalan ruhsuzları okçularla, Ghol'leri savaşçılarınızla ve geriye kalanları da diğerleriyle temizleyin. En tepede küçük bir grup Ghol ve Thrall var. Ghol'lerle savaşçılarınız, Thrall'larla da Dwarf'larınız ilgilensin. Hasar alan birimlerinizi Journeyman'lerinizden birini kullanarak iyileştirin ve sonra da onları platonun diğer tarafındaki yokuştan aşağı indirin. Birkaç Wight'la karşılaşırsanız okçularınızla veya Journeyman'lerinizin özel yeteneklerini kullanarak işlerini bitirebilirsiniz.

Kuvvetlerinizi nehirden geçirin ve yokuş yukarı çıkarın. Burada son olarak başka bir küçük Ghol ve Soulless kuvvetiyle karşılaşacaksınız. Onları yok etmek pek sorun olmayacaktır. Bu işi de hallettikten sonra adamlarınızı köprüden karşıya geçirin (Garrick mutlaka geçsin) ve bir Dwarf bombasıyla köprüyü havaya uçurun ki bölüm bitsin.

The Great Library

HEDEF: Journeyman'lerinizden biri kütüphaneden dönene kadar saldıran düşman kuvvetlerini yaklaştırmayın.

Arkadan yaklaşan Ghol'lere dikkat edin. İlk Ghol dalgasının işini bitirdikten sonra okçularınızı kuzeydeki merdivenin ucunda uzun bir sıraya sokun. Berserk'lerinizi de aynı şekilde onların arkasına dizin. Thrall, Ghol, Soulless ve Fetch saldırıları farklı yönlerden olacağından kuvvetlerinizi hazırlamanıza imkan yok. Yapılacak en iyi şey, haritanın tamamını göz hapsinde tutup kütüphaneyi korumak için kuvvetlerinizi mantıklı bir şekilde dağıtmak.

Düşmanlarınız iki yönden aynı anda saldırdığı zaman kuvvetlerinizi ayırın ki belli tür canavarları yok etmeye uygun olan birimler düzgün bir şekilde dağıtılsın. Mesela Berserk'lerinizi yaklaşan Ghol'ler üzerinde kullanın. Dwarf'larınız Thrall'ları parçalarına ayırsın. Kurtulanları Berserk'ler temizlesin. Yaklaşan her Fetch için üçlü veya dörtlü bir okçu grubu oluşturun ki işiniz kolay ve çabuk halledilsin. Eğer okçular ruhsuzlarla sorun yaşıyorsa bir veya iki Berserk göndererek onlara yardımcı olun. Ama bütün Fetch'lerin işini bitirmeden böyle bir işe kalkışmayın.

Ayrıca mayın (satchel charges) kullanarak kütüphaneye giden basamakları yaklaşan düşmanlar için çok tehlikeli bir yere dönüştürebilirsiniz. En sonunda hepsi ölecek ve Journeyman'leriniz Total Codex'le beraber kütüphaneden dönecekler. Onlar gelince kalan kuvvetlerinizden ihtiyacı olanları iyileştirip ve kütüphanenin hemen batısındaki World Knot'a doğru ilerleyin. Orada küçük bir Ghol ve Soulless grubuyla karşılaşacaksınız ama sizin için pek sorun olmayacaklar. Onlar da ölünce World Knot'a adımınızı atın ve bölümü tamamlayın.

With Friends Like These

HEDEF: Territories oyununda üç Trow'u yenin.

Bu bölümü bitirmenin birkaç yolu var; en kolayı bayrakları koruyan üç Trow'u yok etmek. Bu bölümde başıboş dolaşan birçok Ghol var. Özellikle okçularınızı Ghol'lere karşı yalnız bırakmayın. Kuvvetlerinizi bir arada tutmaya çalışın.

Başlangıç noktanızdan kuzeye, Trow bölgesine doğru ilerleyin. Şimdilik bayrakları ele geçirmek için uğraşmayın. Öncelikle birkaç Trow'u oyun dışı bırakmalısınız. Bir Trow'la karşılaştığınız zaman aranızdaki mesafe azalana kadar okçularınızla onu yıpratın. İyice yaklaşmaya başlayınca da Berserk'leriniz işini bitirsin. Bir seferde sadece bir tane Trow'la uğraşmaya bakın. Eğer size takım halinde saldırırlarsa muhtemelen adamlarınızın çoğunu kaybedersiniz. Eğer siz bir tanesine saldırırken diğerinin geldiğini görürseniz okçularınızla onu yumuşatmaya bakın ve Berserk'lerinizi ilkiyle işleri biter bitmez yeni Trow'a yönlendirin.



THE GREAT LIBRARY: Farklı yönlerden üzerinize doğru birçok düşman dalgası geliyor olacak. Kuvvetlerinizi akıllıca dağıtmak için bir gözünüz genel haritada olsun.

Bölümde ilerledikçe küçük Ghol gruplarının saldırılarına uğrayacaksınız. Berserk'lerinizi kullanarak onları okçularınızdan uzak tutun. Hangi bayrakların Trow'lar tarafından ele geçirildiğini anlayabilmek için bir gözünüz genel haritada olsun ve duruma göre birimlerinizi hareket ettirin. Eğer zamanınız azalıyor (iki dakika veya daha az) ve hala bir veya iki Trow bayraklarını etrafında dolaşıyorsa, Trow'u avlamaktan çok bayrakları tekrar ele geçirmeye bakın. Trow'ların üçünü de öldürürseniz zaten olay bitecektir. Ayrıca bayrakların altısını da aynı anda ele geçirmeniz veya en az dördünü zaman bitene kadar elinizde tutmanız oyunu kazanmanız için yeterli.

The Ibis Crown

HEDEF: Muirthemne'nin altındaki mezarlıkların derinliklerinde saklanmış olan Ibis Crown'u ele geçirin.

Bölüme başlar başlamaz bu mezarlarda yaşayan birçok hayaletle karşılaşacaksınız. Eğer her fırsatta bu hayaletlerle savaşmaya kalkışırsanız bölümü bitirmeniz neredeyse imkansız bir hale gelir. Eğer hareket etmezseniz birçoğu size saldırmayacaktır.

Hayaletler kaybolduktan sonra adamlarınızı rampadan aşağı indirin ve ileriye doğru devam edin. Yol çatallanınca sağa dönün ve kuzeye giden koridoru takip edin. Mezarlık sakinlerinden birkaçıyla küçük bir çatışmadan sonra Stygian Knight'larının sıralandığı kısa bir koridora geleceksiniz. Onlara saldırmaya kalkmayın, kıpırdamayacaklardır. Kuvvetlerinizi doğu yönünde hareket ettirip köşeyi dönün ve yokuş yukarı çıkın. Bu noktada bir sürü hayalet Dwarf sizi kovalamaya başlayacak. Berserk'lerinizi ve Journeyman'lerinizi yoldan çekin ki okçularınız ve Dwarf'larınız yaklaşan Dwarf'lar gerçek bir tehdit olmaya başlamadan önce yüksekte olmanın avantajını kullanarak işlerini bitirsinler. Buradaki köşeyi çok iyi kullanabilirsiniz.

Güneye devam edince hayalet Myrkridia'ların yarım daire şeklinde korudukları bir kapı ağzına geleceksiniz. Saldırmayın. Sadece oturup izleyin. Biraz sonra birkaç hayalet Dwarf gelip sizin için işlerini bitirecek. Korudukları odadan içeri girin. Odanın köşelerinden fırlayan hayalet Berserk'lere saldırmaya kalkışmayın. Sizin için bir tehdit haline gelmeden kaybolacaklardır. Burada yine Stygian Knight'larla dolu başka bir koridor var. İlkinden farklı olarak onlara çok yaklaşırsanız size saldırırlar. Bu yüzden ya adımlarınızı çok dikkatli atın ya da canlanmalarına karşı Dwarf'larınızı hazır tutun.

Koridora girince adamlarınızı ışık saçan çemberin merkezine götürün; bölümün başka bir noktasına ışınlanacaksınız. Ölü okçuların hayaletleri yolunuzu bloke edecek. Kendi okçularınızla onların ilgisini çekip Berserk'lerinizle işlerini bitirin. Eğer bölümün bu kısmında doğrudan doğuya hareket ederseniz, hayalet Myrkridia'lar tarafından korunan Ibis Crown'un bulunduğu odaya geleceksiniz. Journeyman'lerinizden birini dikkatlice Ibis Crown'a doğru yönlendirin. Geriye kalan hayaletler kaybolacak ve bu bölüm tamamlanacak.

Relic

HEDEF: Tain Shard'ı ele geçirin.

Bu bölümün anahtarı Deceiver; düşman birimlerini kendi saflarınıza çekme yeteneği bölümü oldukça kolaylaştırabilir. Yaklaşanlardan öndeki birimin aklını çelerseniz diğerleri ona saldırmaya başlar. Böylece onları yavaşlatmış olursunuz. Ama o birimi canlı ele geçirmek istiyorsanız en arkada kalan birimin aklını çelin.

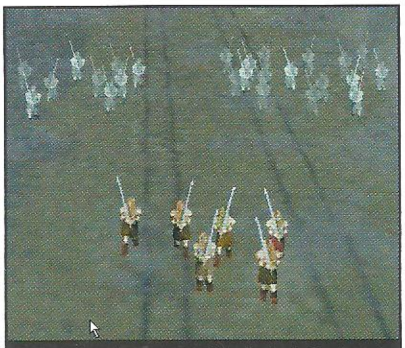
Bir kavşağa gelene kadar kuvvetlerinizi yol boyunca ilerletin. Bu noktada bir grup Maul ve Soulless tarafından saldırıya uğrayacaksınız. Dwarf'larınızla Maul' leri yumuşatıp daha sonra da işlerini bitirmeleri için Heron Guard'larınızı devreye sokun. Bu sırada okçularınız da Soulless'larla ilgilensin.

Maul'lerin geldiği yoldan güneye doğru ilerleyin. Muhtemelen onlardan başka bir grupla karşılaşacaksınız. Bu sefer bir Fetch de gruba dahil olabilir. Her zamanki gibi Dwarf ve Heron Guard'larınız Maul'lerle ilgilenirken okçularınızda olabildiğince çabuk bir şekilde Fetch'i temizlemeye baksın.

Patikadan doğuya doğru ilerleyin, bir köprüye geleceksiniz. Köprüde, karşınızda hızla yaklaşan başka bir grup Maul var. Onları köprüde sıkıştırın ve Dwarf'larınızla işlerini bitirin. Hepsi ölünce tepeden aşağı inin ve bir tepeye gelene kadar nehir boyunca doğuya doğru ilerleyin. Küçük bir grup Soulless tepeden aşağı size ateş ediyor olacak. Alev oklarınızla onları temizlemeye çalışın veya nehirden karşıya geçerek onları öldürmek için tepeyi tırmanmak yerine engebesiz zeminde işlerini bitirin.

Nehrin küçük bir kısmı adamlarınızın karşıya geçmesine izin verecek kadar sığ. Renk olarak nehrin geri kalanından daha açık bir yer. Karşıya geçin ve ormanın içinden doğuya doğru ilerleyin. Sizi takip eden Soulless'ları halledin ve etrafta dolanan Myrkridia'ları da Deceiver'ınızı kullanarak kendi grubunuza katın. Başka bir nehre giden patika bulana kadar doğuya doğru ilerleyin.

Nehirden karşıya geçince yolun doğusunda kalan bir yokuş bulmaya çalışın ve bulunca da onu takip edin. Burası Myrkridia ve Fetch'lerin devriye gezdiği gerçekten tehlikeli bir bölge. Haritanın kuzeydoğu köşesinin yakınında Tain Shard'ın bulunduğu derin bir kuyu var. İçlerinden birinin epeyce büyük olduğu bir grup Myrkridia tarafından korunmakta. Onları kuyudan dışarı çıkarmak için olabildiğince fazla birim kullanın. Büyük olan dışarı çıkınca da Deceiver'ınızla onun aklını çelin ve Tain Shard'ı alması için kuyuya gönderin. Ele geçirdiği zaman bölüm de bitecektir.



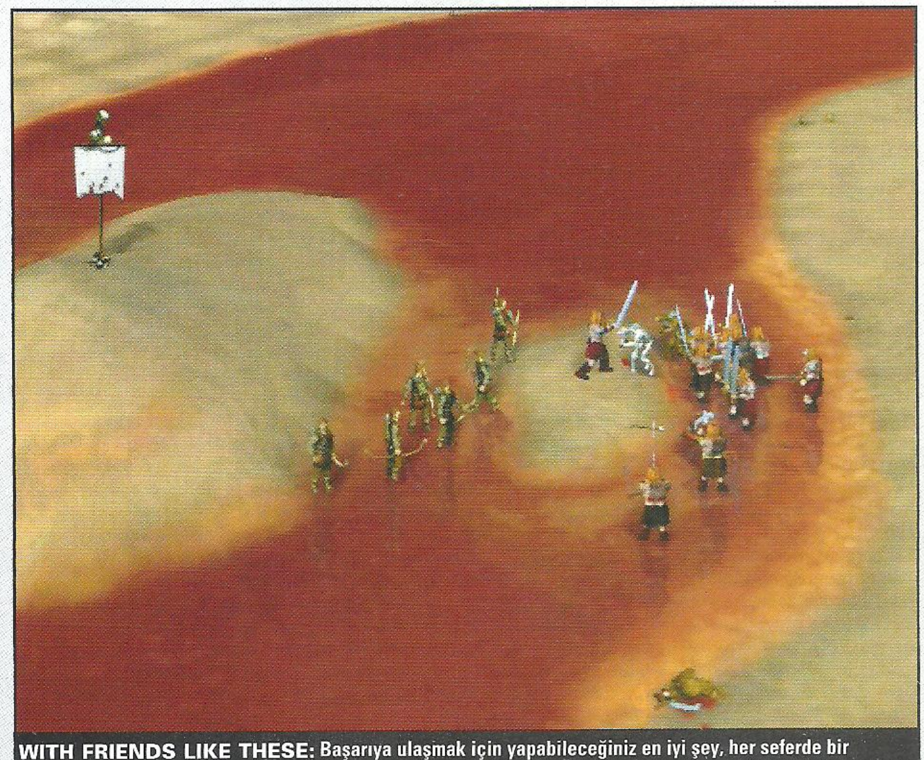
THE IBIS CROWN: Hayaletlerin herhangi bir türüne karşı yapacağınız en iyi savunma hiçbir şey yapmamak. Onlar kaybolana kadar kıpırdamayın veya dost canlısı yardımlar gelene kadar bekleyin.

The Summoner

HEDEF: Summoner'ı bulup öldürün ve sonra da Tain'den kaçın.



RELIC: Deceiver düşmanı kendi safınıza çekerek işlerinizi oldukça kolaylaştırabilir. En büyük Myrkridia'yı elma şekeriyle kandırarak sizin için Tain Shard'ı ele geçirmesini sağlayın.



WITH FRIENDS LIKE THESE: Başarıya ulaşmak için yapabileceğiniz en iyi şey, her seferde bir Trow'un işini bitirmek. Bayrakların arkasından gitmeden önce bir çiftini temizlerseniz sizin için daha iyi olur.

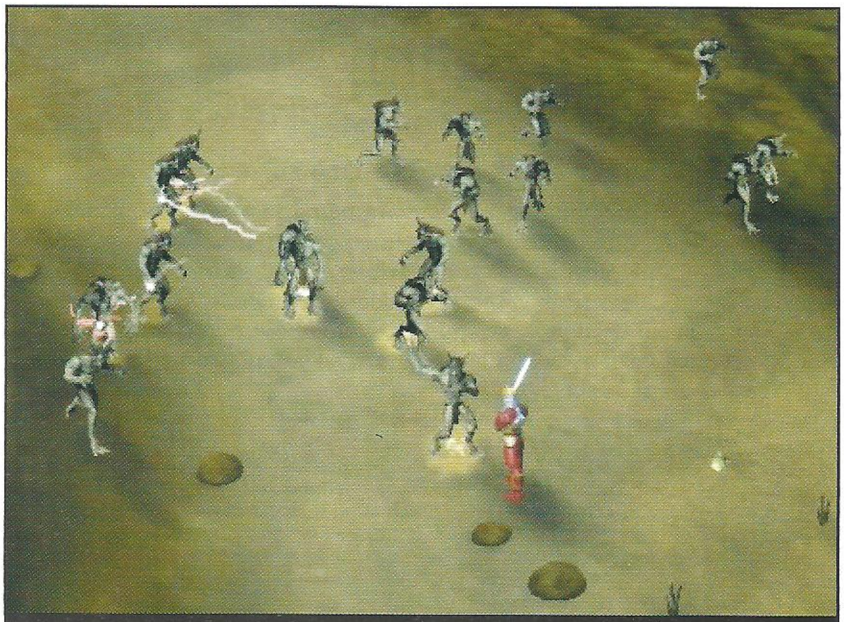
Kuvvetlerinizi mor enerji alanına hareket ettirmekle başlayın. Yakınlarınızda üç adet çukur göreceksiniz. Bir Dwarf kullanarak bölümün etrafına dağıtılmış, parlayan küreleri toplayın ve onları zemindeki dairesel çukurların içine atın. Etrafı dikkatlice araştırın; çünkü her küre korunuyor. Unutmayın ki Deceiver'ı kullanarak canlı düşmanlarınızı kendi safınıza çekebilirsiniz. En iyi strateji bir Myrkridia'yı kandırıp hemen arkasındaki Fetch'le kapıştırmak.

Üç küre de yerine yerleştirilince enerji alanı aktif hale gelecek. Hemen arkasından bir Myrkridia ve bir Fetch ortaya çıkacak. Fetch'i okçularınızla halletmeniz pek sorun olmasa bile Dwarf'larınızın Myrkridia'yı temizleyecek kadar zamanı olmayabilir. Bu yüzden birkaç mayın yerleştirmek işlerinizi kolaylaştıracaktır. Enerji alanının diğer tarafına geçtiğinizde ikinci bir enerji alanını aktif hale getirmek için daha fazla küre bulmanız gerekecek.

Bu kez işler biraz daha farklı; çünkü uğraşmanız gereken bir sürü mağara örümceğinin yanında etrafta dolanan ve kandırılamayan Myrkridia/Fetch devriyeleri var. Araziyi akıllıca kullanın ve bir gözünüz Dwarf'larınızda olsun. Bir çift Heron Guard herhangi bir saldırıya karşı her zaman Dwarf'larınızın yanında bulunsun. Unutmayın, Dwarf'larınız ölürse kaybedersiniz.

Bölgenin tamamını araştırıp küreleri yerlerine kavuşturunca ikinci enerji alanı da açılacak ve bölümün üçüncü kısmına geçmeye hak kazanacaksınız. Girişin hemen yanında, yerde Deceiver'ın alması gereken bir Lightning Shard var. Bu noktadan az sonra dört şimşek kulesine geleceksiniz. Deceiver'ı kulelerin ortasına getirin. Ona aniden şimşek çarpacak; ama Shard onu koruyacak. Diğer birimlerinizi güvenli bir şekilde geçirip daha sonra da Deceiver'ı hareket ettirin.

Yakınınızda anıtsal bir kafatası yığını var, hemen arkasında da Summoner. Kuvvetlerinizden geriye kalanlarla onu koruyan Myrkridia'ların işini bitirin. Daha sonra da Summoner'ın kendisini okçular veya Dwarf'lar gibi uzaktan hasar verebilen birimlerinizi tercih ederek öldürün. Eğer bir yakın dövüş biriminizi tercih ederseniz, Summoner muhtemelen onu şimşek kulelerinin ötesine ışınlayacak ve bu birim Shard'a sahip değilse bölümün sonunu göremeyecektir. Summoner'ı öldürün ve bölümü bitirin.



TWICE BORN: Alric yolunuza çıkacak olan birçok sorunun üstesinden gelebilir; ama siz yine de yaralanması ihtimaline karşılık bir Heron Guard'ı iyileştirmesi için onun yakınında bulundurun.

Twice Born

HEDEF: Nehirden karşıya geçin ve Soulblighter'ı yeraltına sürün.

Eğer işin çoğunu Alric'in yapmasına izin verirseniz bu bölümdeki işleriniz kolaylaşabilir. Balmung'un Alric'e verdiği özel kılıç sayesinde kalabalık düşman gruplarını sadece birkaç vuruşla yok edebilirsiniz. Onu nehre doğru ilerleterek önüne çıkan her şeyi yok etmesini sağlayın.

Nehrin içindeki bütün düşmanlar temizlenince adamlarınızın geri kalanını ona katılması için hareket ettirin. Nehirden karşıya geçerken pusuya yatmış Thrall'lara ve kıyıdaki Shade'lere dikkat edin. Okçularınızla onların bir sorun haline gelmesine izin vermeyin.

Adamlarınızı kumsala çıkarıp Soulblighter'la iki kelime etmesi ve bulduğu Myrkridia'ları temizlemesi için Alric'i ileriye sürün. Doğuya devam edin. Alric, Soulblighter'la bir kere daha karşılaşacak. Bu muhabbet de sona erince Soulblighter kaçıp başka bir Myrkridia Alric grubuna saldıracak. İşlerini bitirmeniz sizin için pek sorun olmayacak.

Haritanın doğu ucuna varana dek Soulblighter'ı takip etmeye devam edin. Burada durun ve diğer adamlarınızı size katılması için çağırın. Eğer gerekiyorsa Alric'i iyileştirmek için bir Heron Guard kullanın. Daha sonra Berserk'lerinizi güneye yollayın. Soulblighter'a yaklaştıkça yerde, Berserk'lerinize doğru ilerleyen bazı gölgeler göreceksiniz. Bunlara Mahir denir ve Alric'i öldürmemeleri için Berserk'lerle işlerini bitirmeniz gerek. Bunu yapmanın en iyi yolu Berserk'lerinizden bir tanesini Mahir'e yollayın. Mahir onunla uğraşırken geriye kalan birimlerinizi üstüne salın. Bütün Mahir'ler yok edilince Alric'i ve geriye kalan kuvvetlerinizi ileriye götürün. Alric bir kez daha Soulblighter'la karşılaşacak. Alric biraz dayak yedikten sonra Soulblighter, kuyruğunu bacaklarının arasına sıkıştırıp kaçacak. Son olarak üzerinize atlayan Mahir'lerin de işini bitirince bölüm bitecek.

PCG



THE SUMMONER: Devriye gezen Myrkridia ve Fetch'lerin yanında mağara örümcekleri de başınızı ağrıtacak. Ne yazık ki Deceiver, onları bu kez kandıramıyor. Bu yüzden araziyi akıllıca kullanın ve Dwarf'larınızla işlerini bitirmeye bakın.

Starsiege: Tribes

İyi bir takım oyuncusu olmak mı yoksa canlı kalmak mı?

Eğer Tribes'ı oynadıysanız bağımlılık yarattığını da anlamışsınızdır. Hele bazı temel olaylarda ustalaşmışsanız kimse sizi tutamaz. Kabul etmeliyim ki bu kavramları öğrenene kadar Tribes, sizi biraz uğraştırabilir. Özellikle takım çalışmasını yeteri kadar içermeyen first-person shooter' lara alışıksanız biraz işiniz var demektir. Aslında oyunun bütün inceliklerini öğrenmeye vakit ayırırken her konuda geliştiğinizi fark edeceksiniz. İşte o zaman parti başlayacak!



Beş farklı silah ve zırh konŞgürasyonu yapmak istiyorsanız Favorites'ı kullanın. Bu işi ofşi-ne'ken yapın ki tercihlerinizi yaparken bir Inventory Station'a bağlı kalmamış olun.

Oyundan Önce

Eğer şu yüksek hızlı bağlantıya sahip şanslı oyunculardan biri değilseniz, Tribes'dan sonuna kadar zevk almanızı engelleyecek en büyük etken gecikme olacak. Yani ateş düğmesine basmanızla oyunda ateş etmeniz arasındaki zaman farkı. Bu yüzden otomatik olarak en düşük ping time'a sahip serverı kullanmalısınız, değil mi? Yanlış! Oyunun performansı CPU'nuzun hızına ve oyuncu sayısına da bağlı: 150ms ping time'a sahip bir oyun, maksimum oyuncu sayısına göre ayarlanmış bir 233MHz server'da kağnı arabası gibi çalışabilir. Hangi servera bağlanmaya karar verirken öncelikle ping time'lara, daha sonra serverın CPU hızına ve en son olarak da maksimum oyuncu sayısına bakmalısınız. Maksimum 16 oyunculu bir 450MHz server, dial-up kullanıcılar için iyi bir seçim olur.

Göz önüne alınması gereken başka bir etken de server'ın hangi tür oyunları oynattığı. Birçok geliştirilmiş versiyon kendi zırh türlerine, gelişmiş silahlara ve yeni haritalara sahip. Kısacası oyunda düşünebildiğiniz hemen hemen her şey değiştirilebilir. Bir server'a bağlanıp Inventory Station'a girdikten sonra hiç görmediğiniz bir zırh listesine bakıyor olmak kadar korkunç bir şey olamaz. Dikkatli olsanız iyi olur.

Harita açılımlarını ve sık sık kullanılan ses komutları ezberleyin. Bir görevdeki hedeflerin yanı sıra üs operasyonlarınızdaki bütün ana bileşenlerin yerlerini bilmek iyi bir takım oyuncusu olmanızı sağlayacak. Yani siz eğer jeneratörün yerini bilmiyorsanız birinin size onu tamir etmenizi söylemesi hiçbir işe yaramayacaktır.



Gelişmiş bir serverda olduğunuzu el kitabında belirtilmemiş bir şey gördüğünüzde anlayabilirsiniz. Mesela buradaki Force Field gibi.

Ses komutlarını ezberlemeniz çok da önemli değil; çünkü haberleşirken en önemli mesajları sadece birkaç çift tuşa basarak halledebilirsiniz. Hatta biraz pratikle hareket halindeyken bile bu işi yapabilirsiniz.

Inventory Station: Silahlar, Zırhlar ve Malzemeler

Çoklu konfigürasyonları ayarlamak için Mark Favorites fonksiyonunu kullanın. Bir oyuna katıldığınızda bütün her şey kontrol dışına çıkmamışsa yapacağınız ilk şey bir Inventory Station'a girip gerekebilecek uygun silah, zırh ve diğer malzemeleri almak olmalı. Hız bu oyunda çok önemli. Beş konfigürasyonu bağlı değilken ayarlayabildiğinize göre takım arkadaşlarınız Inventory Station'a gitmek için sizi beklemek zorunda değil.

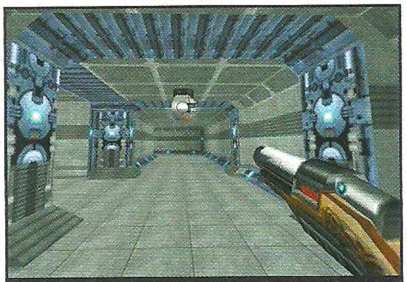
Konfigürasyonları ayarlamak için sadece bir multi-player oyunu başlatın, Inventory Station'a gidin, ayarlamak istediğiniz numarayı seçin ve işi bitirin. Unutmayın, eğer serbest bir oyuncuysanız (resmen bir Tribe'a veya takıma bağlı değil) farklı roller üstlenmeniz istenebilir. Bu yüzden saldırı, savunma, tamir ve diğer konfigürasyonları ayarladığınızdan emin olun.

Her zaman el bombaları, mayınlar, işaret fişekleri ve bir Targeting Laser taşıyın. Sizin diğer malzemeleri taşımanıza engel olmayacaklardır. Üstelik onlara sahip olduğunuzu hatırlayabilirseniz zor durumlarda çok işinize yarayabilirler.

Aşağıdakiler genel amaçlı görevler için önerilen konfigürasyonlar. Bir oyuna atlamış; fakat belli bir göreve atanmamışsanız ve en kısa zamanda olabildiğince çok yardım etmek istiyorsanız tavsiyelerimize bir göz atın.

Zırh: Hafif
Silahlar: Blaster, Grenade Launcher, Disc Launcher, Targeting Laser
Destekler: Enerji veya Tamir
Cephane: Grenade (10), Disc (15)

Bu konfigürasyon esnek olmasının yanında hafif zırha oldukça fazla ateş gücü sağlıyor. El bombaları sayesinde bir tür hareketli ağır silaha dönüşüyor. Diskler el bombaları kadar etkili olmasa bile hedefi vurma şansları daha yüksek. Blaster ise çok amaçlı bir silah olmasının yanında pusu görevleri için mükemmel. Enerji desteği sizin çok daha fazla bir süre havada kalmanızı sağlıyor. Teke tek karşılaşmalarda hayatınızı kurtarabilecek bir destek. Ayrıca üssünüzde hasar almış malzemelerinizi tamir ettirirseniz, kendinizi de yenilemiş olursunuz. Sadece Tamir desteğini aktif hale geçirin ve nereyi iyileştirmek istiyorsanız orayı işaret edin.



Mini füzyon taretleri genellikle tavanlara ve duvarlara yerleştirilerek hareketle aktif hale geçerler. Yani dikkatli olursanız usulcacık yanlarından geçebilirsiniz.

Zırh: Orta
Silahlar: Blaster, Plasma Gun, Grenade Launcher, Disc Launcher, Targeting Laser
Malzemeler/Destekler: Turret veya Inventory Station, Enerji veya Tamir desteği

Bu konfigürasyonun sağladığı silahlar gerçekten düşmanlarınızın canına okuyabilirsiniz. Görevin başında, muhteme-



Unutmayın: Mortar Turret'ler otomatik olarak düşmana ateş etmezler. Bir Mortar Turret'i kontrol etmek için bir Commander Station'a gidip ekranın sağ üst köşesindeki Objects kutusuna tıklayın ve sonrada Mortar'ı seçin.



Jeneratörler gibi çok önemli malzemelerin tamir edilmesi için kimseye bel bağlamayın. Bir Repair Pack bulup işi kendiniz bitirin.

len bir Inventory Station taşıma seçeneğiniz olacak. Onu aktif hale geçirip bayrağınızın veya malzemelerinizin yakınına birkaç taret topu bırakarak bir savunma hattı kurabilirsiniz. Çok fazla tamire ihtiyacınız olmadığı sürece Enerji desteğini yanınıza alın; çünkü orta bir zırh taşırken havada kalmaya daha çok ihtiyacınız olacak.

Zırh: Ağır
Silahlar: Blaster, Plasma Gun, Grenade Launcher, Mortar, Disc Launcher, Targeting Laser
Malzemeler/Destekler: Sensor Jammer veya Pulse Sensor, Kalkan veya Enerji desteği

Biraz yavaş hareket ediyor olabilirsiniz; ama yolunuza çıkacaklara da acımaya başlayabilirsiniz. Mortar'ınız onlara ne büyük bir hata yaptıklarını gösterecek! Eğer belli bir noktada sabit kalarak hedefi bombalamayı planlıyorsanız, Sensor Jammer'ı kurun ki düşman radarında gözüküp gafil avlanmayın veya Pulse Sensor'ı kurup size sinsice yaklaşan düşmanları radarda görün. Savaş sırasında Kalkan desteğinizi aktif hale geçirin. Sizi birçok şiddetli darbeden koruyacaktır; ama sakın yenilmez olduğunuzu düşünmeyin. Hafif zırhlı biri etrafınızda dans edip uçarak işinizi bitirebilir.

Fırtına Öncesi

En sevdiğiniz malzemelerinizle ilk defa savaşa girerken, muhtemelen biraz hareket olsun diye en kestirme yoldan düşman üssüne saldırmak isteyeceksiniz; ama aslında kişisel zaferinizden çok takımın ulaşmak istediği hedefleri düşünmelisiniz. Zaten beraber çalışmayan oyuncular bir takım değildirler.

Öncelikle ne yapılması gerektiğini sorun. Eğer bir görevin ortasında oyuna girdiyseniz, sadece "yeni katıldım, ne yapmam gerekiyor?" sorusu herkesin, sizin yardım için hazır olduğunuzu ve elinizden geleni yapacağınızı anlamasını sağlar.

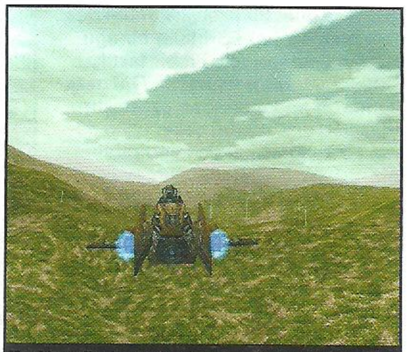
Çok yönlü düşünün. Bir üs jeneratörünün veya bir solar panelinin yok edildiğini görünce sadece "Tamir desteği gerekiyor" mesajını göndermeyin; herhangi birinin problem üzerinde çalışıp çalışmadığını sorun ve eğer sorunla ilgilenen biri yoksa bir Tamir desteği alıp kendiniz halledin.

Bilgi güç demektir. Bir düşman jeneratörünün veya taret topunun işini bitirdikten sonra her zaman takım arkadaşlarınıza haber verin; çünkü hasar giderilmeden önce takımınız atağa kalkıp başarılı bir saldırı yapabilir. Bir üsse dalınca etrafınızı cehenneme çevirirken biraz da keşif yapmaya çalışın. Arkadaşlarınıza zamanında haber vermezseniz düşman bayrağının mayınlandığını veya başka bir takımın bayrağınızı jeneratörün yakınında sakladığını görmenizin hiçbir faydası olmaz.

Koordinasyon sağlayın. Tabii ki bir bayrağı kendi başınıza ele geçirebilirsiniz, ama bu hiç kolay olmaz. Bir ağır ve iki veya üç orta/hafif zırhlıdan oluşan mini takımlar kurmaya çalışın. Daha sonra o anki ihtiyaca göre savunma veya saldırı pozisyonuna geçin. Özellikle sniper'lar düzensiz bir düşman grubunu şaşırtabilirler. Eğer bir ağır zırhlının düşmanı bombalamaya çalıştığını görürseniz, her zaman ona yardım etmek için Targeting Laser'i kullanın ve önemli malzemeleri tamir eden takım arkadaşlarınızı herhangi bir saldırıya karşı korumak için zaman ayırın.

Savaş ve Barış

• **Yerde ve havada nasıl manevra yapılacağını öğrenin.** Normal ve dairesel manevra yapmak sadece Tribes'da değil, her first-person shooter'da geniş çapta kullanılan bir savaş tekniğidir, yani pratiğe devam.

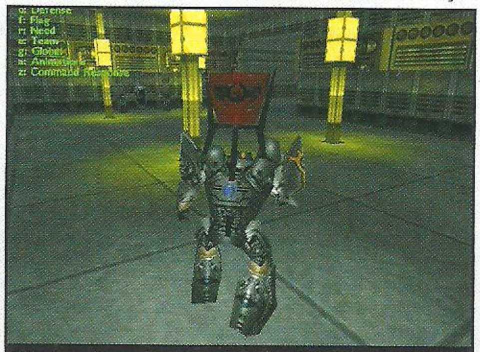


Keşif gezilerinde alçaktan uçarak düşman üssüne süzülmeyi öğrenin. Ortaya çıkıp ateş açana kadar fark edilmeme şansınız yüksek olabilir.

• **Düz sıralar oluşturmadan devamlı hareket edin.** Pusuda bekliyor veya tamir ediyor olmadıkça durmayın. Sabit durmak ölmek demektir. Koşarken sağa sola kaymaya veya arkanıza dönmeye çalışın. Eğer hareketli olmazsanız düşmanın sizi izlemesi oldukça kolaylaşır.

• **Jetleri aktif hale geçirdiğinizde Jump tuşunu kullanın.** Jet motorlarınızı açtıktan sonra zıplarsanız hem daha fazla yol alırsınız, hem de daha uzun süre havada kalırsınız. Bazı oyuncular yokuş aşağı kayarak ekstra hız ve mesafe kazanabiliyorlar; ama bunu öğrenmeniz için biraz pratik yapmanız gerek.

• **Havadayken ölüm yağdırın.** Havadayken birine ateş etmek yerde ateş etmekten çok daha kolay. Hatta hedefiniz koşu-



Eğer bayrağı kendi üssünde değilse düşman puan kazanamaz. Yani bayrağa sahipseniz emin bir yere gidip takım arkadaşlarınıza kendi bayrağınızı getirmelerini söyleyin. Ağır bir zırh giyip kalkanınızı aktif hale geçirin.



Havadan ateş açtığınızda daha çok isabetli atışlar yaptığınızı göreceksiniz. Arkasını duvara vermiş düşmanlar özellikle plasma gun'lara, grenade'lere veya disc'lere karşı zayıf durumdadırlar; çünkü arkalarında yer olmadığı için hasar dağılmaz.

yor olsa bile. Bu özellikle enerji desteği olan bir hafif zırhlının bir ağır zırhlıyı yenmesi için iyi bir taktik.

• **Düşmanlarınızı oyalayın.** Onları takımınızın hedeflerinden uzaklaştırmak için dikkatlerini çekip uzun süren kovalamacalar ile kandırabilirsiniz. Bir tamir desteği taşımaya çalışın ki arada kullanarak bu çılgın takipleri olabildiğince uzatın.

• **Katliamdan kaçının.** Kısacası yukarıdaki numarayı yemeyin! Eğer takım arkadaşlarınızdan birinin bir sniper'ı öldürmek için havalandığını görürseniz sakın onu takip etmeye kalkmayın. Arkadaşınız onu öldürmese bile düşmanı amacından bir süreliğine uzaklaştırmış olacaktır. Tabii bir ağır zırhlının üssünüzü bombalarken sizin en kısa zamanda onu durdurmak istemeniz istisna bir durumdur.

• **Takım arkadaşlarınızı kollayın.** Bayrağı ele geçirmiş bir takım arkadaşınız üsse geri dönmeye çabalarken onu koruyan birinin olmasını sağlayın. Eğer yakınlarında biri yoksa siz devreye girin. Takipçilerinin bir veya iki saniye için dikkatlerini dağıtmanız bile onun hayatını kurtarabilir.

• **Meydandaki bayrağınıza dokunmadan önce bir düşünün.** Bayrağınızı ele geçiren bir düşmanı kovalayıp öldürdükten sonra takım arkadaşlarınıza bayrağın bulunduğu alanın temiz olup olmadığını sorun. Düşman kaynayan bir alanda bayrağı dokunmanın ne anlamı var ki? Bu bayrağı onlara kendi ellerinizle geri vermek demek olur.

• **Terk edilmiş düşman uçaklarını yok etmeyin.** Bir görev sırasında her takım için sınırlı sayıda uçak vardır. Bu yüzden düşman uçaklarını harita dışında bir yere uçurun ve ileride ihtiyacınızın olmasına karşı yedekte tutun; ama eğer uçak kendi üssüne park edilmişse, yok edilmesi birçok düşmanı öldürüp üs malzemesine zarar verecektir.

• **İntihar acıtmaz.** Eğer üssünüz ağır bir saldırı altındaysa ve siz de az bir enerjiyle yakınlarda takılıyorsanız, bütün yolu geri dönüp sadece tek bir vuruşla ölmek yerine muhtemelen en iyisi intihar edip aksiyonun çevresinde tekrar ortaya çıkmak.

• **Zaferin tadına bakın.** Bir düşmanla uzun süredir teke tek mücadele ediyorsunuz ve artık enerjiniz tükenmek üzere. Her şey bitti demeden önce neden olabildiğince hızlı bir şekilde el bombalarını ve mayınları fırlatmaya başlamıyorsunuz? İşini bitirme şansınız çok yüksek olmasa bile arkanızda bıraktığınız her leş sizin için bir gurur kaynağı.

Savaş Silahları

Blaster belki "ufak" gözükebilir; ama çok amaçlı bir silah olduğunu unutmayın ve seri ateş gücünü hafife almayın. Zoom fonksiyonuyla kullanıldığında düşmanları uzun menzilden temizlemek için kullanılan Laser Rifle kadar etkili bir sonuç verebilir. Kötü tarafı gücünüzü emmesi. Jetlerinizi kullanmanıza engel olabilir.

Plasma Gun, Blaster'ın yarısı kadar bir hızla ateş edebilir; ama çok daha fazla hasar verir. Orta/ağır zırhlı düşman birliklerini veya malzemelerini yok etmek için birebirdir. Kötü tarafı gücünüzü emmekle kalmıyor yakın patlamalarda siz de hasar alabilirsiniz. Yakın mücadeleler için tavsiye etmiyorum.

Chaingun'ın ısınması birkaç saniye alır; ama ateşe başlayınca da önüne çıkanı kalbura çevirir. Ne yazık ki yüksek hızdaki ateş gücü kısa menzili yüzünden yeteri kadar etkili olamaz. En çok düşman uçaklarını indirmek için kullanılırlar. Ayrıca diğer silahlarınızın cephanesi tükenirse son durak olarak düşünebilirsiniz.

Disc Launcher'ı kullanarak uzak mesafelerden isabetli atışlar yapabilirsiniz. Özellikle bir ağır zırhlıyla uğraşırken kullanabileceğiniz en iyi silahlardan biri; ama her iki veya üç saniyede sadece bir atış yapabilirsiniz. Plasma Gun'da olduğu gibi sıçrama hasarına sebep verir. Yani belli bir yarıçap içindeki her şeye zarar verir. Yani bu silahı binaların içinde kullanmaktan kaçınmalısınız. Ayrıca ölüleri kontrol etmeyi de ihmal etmeyin. Olur ya disklerini düşürmüşlerdir. Bulduğunuz diskler hayatınızı uzatabilir.

Grenade Launcher attığı topları bir yay şeklinde fırlatır. Bu yüzden topları, atmak istediğiniz yerlere isabet ettirmeniz biraz zor olabilir. Bir üssün girişini bombalamak isterken topların geri sekip yanınızda patlaması ihtimali de var. Ama pratik yaparak bu konudaki nişancılığınızı şaşıracak derecede geliştirebilirsiniz. Ayrıca Mortar'dan sonra yeraltındaki düşmanlarınızın kökünü kazımak için kullanabileceğiniz en iyi silah.

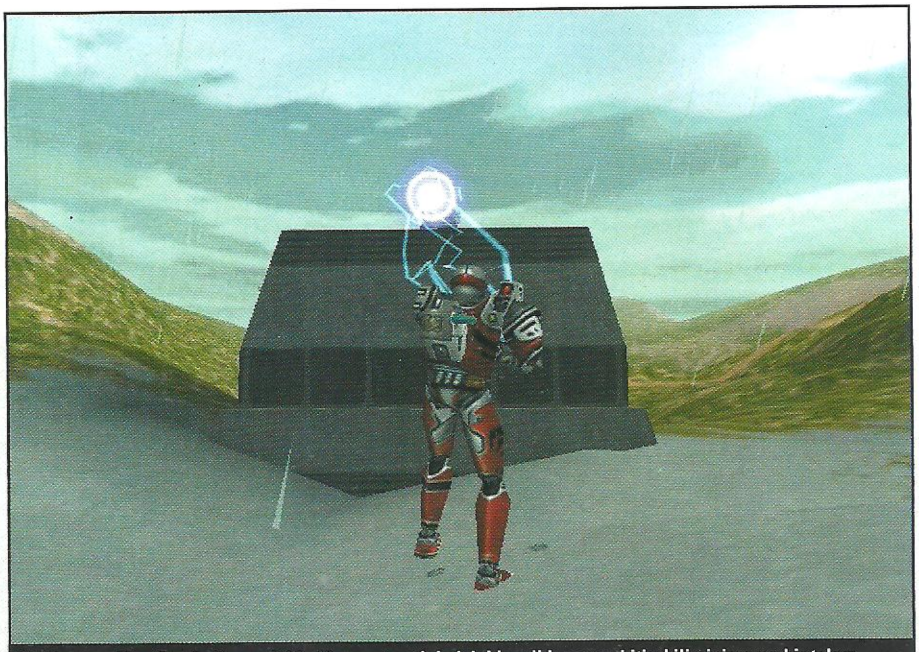
Laser Rifle, Zoom fonksiyonuyla beraber kullanılmak için tasarlanmış. Lazer atışları o kadar hızlı hedefe ulaşır ki kurbanlarınız kendilerini neyin vurduğunu bile fark edemez. Eğer uzun süredir sabit duran bir düşman tespit ederseniz, bir disk fırlatıp hemen Laser Rifle'ınıza sarılın. Tam disk patlayacakken, lazerle adamın işini bitirin. En büyük dezavantajı ise siz pusuda beklerken sabit olduğunuzdan vurulabilme ihtimalinizin artması.

Electron Flex Gun, aslında bir silah değil. Daha çok silahların ve malzemelerin enerjisini emen bir alet. İkili bir takım için ideal bir seçim. Arkadaşınız taretlere, radara ve alıcılara ateş ederken siz kendi başınıza en ölümcül Plasma Turret'in veya Roof Mortar'ın üstesinden gelebilirsiniz. Tabii, siz bu işle uğraşırken peşinizde birilerinin olmaması gerekir.

Mortar'ı kullanabilmeniz için ağır zırh giymelisiniz. Belki hızlı hareket edemeyeceksiniz; ama yok etme gücünüz inanılmaz olacak. Kesin menzili anlayabilmek için takım arkadaşlarınızdan biri hedefi Targeting Laser ile tespit ederse bu silahın tadına doyum olmaz.

Targeting Laser, ELF gun gibi hasar vermek için tasarlanmamıştır. Menzil bulmak için kullanılarak ağır zırhlı, Mortar sahibi arkadaşlarınıza hedef mesafeleri hakkında bilgi verir. Başka bir silahın yerini işgal etmediği için herkes bu aletten taşımalı.

PCG



Bir Electron Flux Gun kullanarak bir düşman taretinin işini kendi başınıza bitirebilirsiniz; ama bir takım arkadaşınız, siz taretin gücünü emerken bir yandan da ateş etse hiç fena olmaz.



Grenade Launcher'la pratik yapmak için biraz zaman harcayın. Bu ölüm haplarını çok daha isabetli bir şekilde kurbanlarınıza yollayabilirsiniz.

suç

Bilgisayar programlarının, yazılım hakkı sahibinin izni olmaksızın **kopyalanması, kullanılması,** bedelli ve bedelsiz **dağıtılması, kiralanması** ve **ithal edilmesi,** 5846 sayılı **Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu**'na ve **Türk Ceza Kanunu**'nun 525. maddesine göre suçtur.

ve ceza

Bu suçu işleyenler, yazılım firmalarının talep edecekleri ve lisanssız yazılım tutarının **3 katı kadar olan tazminatlar** dışında, Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu ve Türk Ceza Kanunu gereğince **5 yıla kadar hapis** cezası; **her bir lisanssız yazılım için 600 milyon TL'ye kadar para** cezası; **3 yıla kadar meslekten men**; **kullanılan bilgisayar ve araçlara el konulması** gibi ciddi yaptırımlarla karşı karşıyadır. **Firma sahipleri** ve **yöneticileri**, kuruluşlarında bu suçun işlenmesi durumunda doğrudan **sorumludur**.

BSA Business Software Alliance Türkiye

Lisanssız yazılım kullanmayın

BSA Türkiye, yazılım telif haklarını korumak ve lisanssız yazılım kullanımını önlemek amacıyla, yazılım sahibi şirketlerin oluşturduğu kâr amacı gütmeyen bir birlikteliktir. Lisanslama konusundaki her türlü sorunuzu lisans@bsa.org.tr adresinden BSA Türkiye katılımcılarına yöneltebilirsiniz.

BSA Türkiye Katılımcıları: Adobe, Autodesk, Baan, Bilser, Bilkom (Apple), Bimeks, Empa, Eta, Karma, Likom, LinkSoft, Login, Logosoft, Mart Komputer, Microsoft, Mikro Yazılımevi, Netsis.

http://www.bsa.org.tr lisans@bsa.org.tr
tel: 0212. 272 22 39 faks: 0212. 272 50 24

Marjinal

Baldur's Gate, Bölüm 2

Madenlerdeki esrar perdesi kalkıyor.

Bir önceki yazımızda karakter yaratma, grup oluşturma ve oyun oynanışı hakkında faydalı bilgiler verdik. Tam çözüme de şöyle bir başlayalım dedik. Gorion'un öldürülmesinden sonra öksüz kalan karakterimiz peşindeki suikastçileri de atlatıp arkadaşları ile beraber yoluna devam ediyor. Forgotten Realms'deki en önemli hazine, silah yapımı için gerekli maden kaynakları; fakat Nashkel ve Cloakwood Forest'daki madenlerde ilginç olaylar olmakta. Bu sırları çözmek de size kalıyor...



Bu tarlada güzel bir inci ve de çok gerekli ankheg armor'ını bulabilirsiniz.

BÖLÜM 2

İkinci bölüme Nashkel'de başlıyoruz. Temple of Helm'in önündeyiz. Bu bölümdeki asıl amacımız, Nashkel madenlerindeki garip olayları su yüzüne çıkarmak. Öncelikle biraz Nashkel'i dolaşalım. Tapınağın yolunda ilerlemeye başladığımızda ilk olarak karşımıza Berrun Ghastkill çıkıyor. Maden kaynakları bir şekilde zehirleniyormuş. Bunu araştırmamızı ve madenleri kötü yaratıklardan temizlememizi istiyor. Nashkel'de biraz gezinin. Oublek ile konuşun kendinizi doğru bir şekilde tanıtın. Batıya doğrı ilerleyin. Köprünün üzerinde kırmızı cüppeli bir büyücü var; ama kendisi evil olur. Dilerseniz onu da partinize dahil edebilirsiniz. Eğer partinizdekilerin alignment'ı good ise alacağınız kişilerin de good olmasına dikkat edin. Köprüyü geçer geçmez Noober adında biri musallat olacak. Eğer onunla otuz, kırk kere konuşursanız arka arkaya, sabrınız experience olarak ödüllendirilecek. Tarlalardan, dikey olarak sürülmüş olanına giderseniz çam ağacının yanındaki güzel ankheg zırhı ve inciyi gizlendikleri yerden çıkarabilirsiniz (tarlada gizlenmiş hazine tribi). Eğer bir nöbetçi sizi durdurup ne yaptığınızı sorarsa sadece bir gezgin olduğunuzu ve kalmak için bir yer aradığınızı söyleyebilirsiniz.

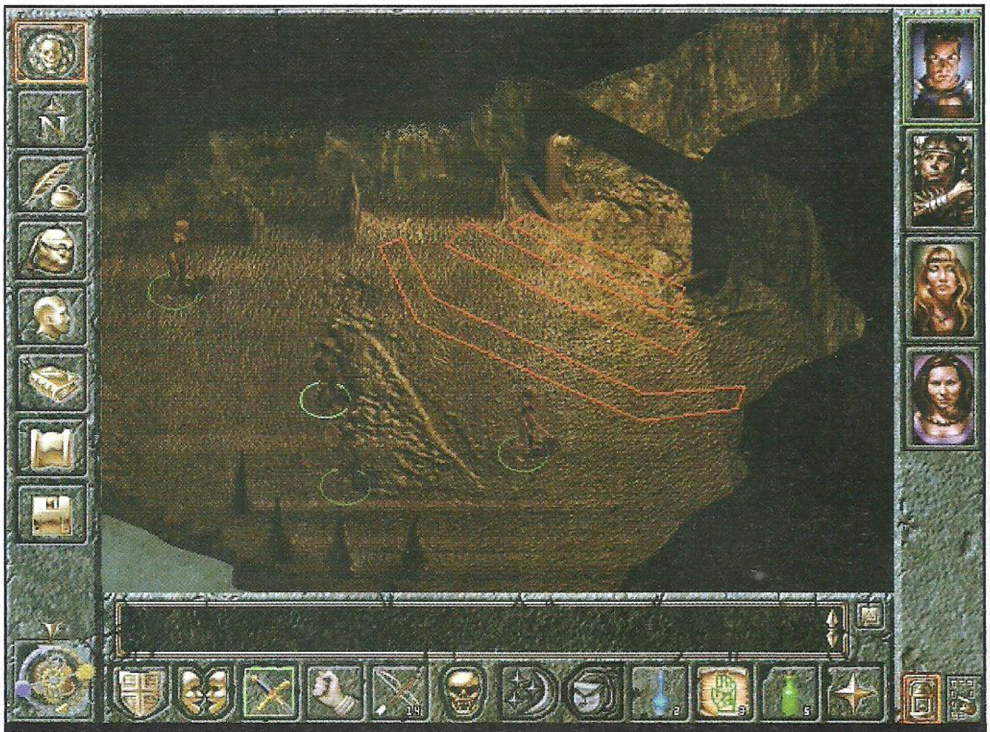
Elinizdeki eşyaları satmak için Nashkel Store'a gidin. Elinizdekilerden bazılarını satmamanız gerekiyor. Bu konuda dikkatli olun. Bazı eşyaları ileride gerekli kişilere gösterip quest experience'ları alacağız. Zaten eğer bir eşya birinin ismi ile anılıyorsa bunun önemli bir eşya olduğunu anlayabilirsiniz. Nashkel Store'da elinizdekileri paraya çevirin, ihtiyacınız varsa biraz da healing potion alın. Eğer ileride benim size tavsiye edeceğim Cleric'i alsanız da bir sling shot ve oldukça fazla sayıda (100 kadar) bullet alın. Unutmadan belirteyim eğer sattığınız bir eşya büyülü ise önce identify ettirin. Böylelikle daha yüksek fiyata satabilirsiniz. Korkmayın identify'a verdiğiniz parayı fazlasıyla geri kazanıyorsunuz, hem de bu eşyanın olayı neydi diye meraktan kafayı yemiyorsunuz.



Bu yaratık hala kabuslarınıza giriyor olmalı. Gorion rahat uyu sen, kanın yerde kalmayacak, intikamını mutlaka alacağız!

Nashkel Inn'e girdiğinizde burada da kötü bir sürpriz sizi bekliyor. Sürprizin adı Neira; güçlü bir Cleric, kötü niyetli suikastçi, üstelik de kadın. Kapıdan girer girmez oklarınızı hazırlayın. Neira'nın üzerine yöneltin. Böyle durumlarda oyunun bir AI hatası var. Siz eğer üzerinize doğru gelen birinin kötü niyetli olduğunu biliyorsanız direk oklarla veya büyüyle saldırabiliyorsunuz, karşınızdaki düşman da sanki hiçbir şey olmuyormuş gibi yavaş yavaş yanınıza geliyor ve öncelikle konuşmaya çalışıyor. Bu şekilde önceden bedava saldırı kazanabiliyorsunuz, savaş sırasında çok önemli bir avantaj ediniyorsunuz. Neira'nın üzerinden çıkan zırh ve miğfer çok iyi. Bunları savaşçılarınıza giydirebilirsiniz. Nashkel Inn'de konaklamanız bittikten sonra haritanın doğusundan Nashkel'i terk edin ve Carnival (karnaval) bölgesine doğru yola koyulun.

Karnaval birçok çadırdan oluşmuş geniş bir alan. Bütün çadırlar birbirine benziyor. Hangisinin kastedildiğini bulamayabilirsiniz. Dikkatli olun ve bol bol save edin. Öncelikle biraz dolaşın ve haritayı açın. Eğer bir kadın heykeline rastlarsanız onu Stone to Flesh scroll'u ile canlandırabilirsiniz. Bu size bahsettiğim Cleric Branwen. Branwen ile Paladin Ajantis oldukça iyi anlaşıyorlar, arada birbirlerine laf atıyorlar, oyunu renklendiriyorlar. Aklıma gelmişken belirteyim, karakterlerinize tekrar tekrar klikleyin, ilginç konuşmalar yapacaklar. Branwen'ı



Nashkel madenlerindeki tuzakları hırsızınız yardımı ile bulabilirsiniz.



Karnavaldaki çadırların her birinde değişik sürprizler sizi bekliyor.

sling ve chainmail ile donatın, bullet'ları tamamlayın, artık yola devam edebilirsiniz.

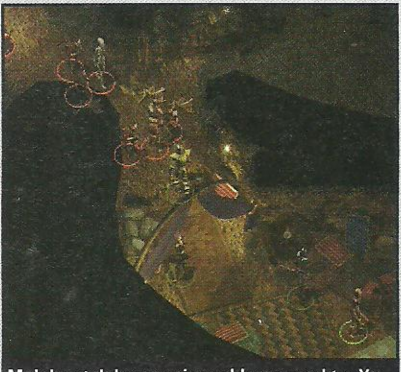
Çadırları dolaşmaya başlayın. Altın bulursanız hemen alın. Etrafta dolaşan karakterlerle tanışın. İçinde sandıklar olan bir çadıra rastlarsanız bunları hırsızınızı kullanarak açmayı deneyin. Yakalanırsanız da guard'lara rüşvet verebilirsiniz (200 altın yeterli). Çadırları dolaşırken Zordral isminde bir büyücü ile karşılaşacaksınız. Ona da daha konuşmaya başlamadan saldırın; oklarınızı ve taşlarınızı kullanarak büyülerini bozun. Büyüleri bitince çok kolay öldürebileceğiniz bir düşman haline gelecektir. Branwen'ı iyileştirme büyüleri yapmakta kullanabilirsiniz bu arada. Kadın ile konuşun, Zordral'ın üstündekileri alın ve haritayı güneyden terk edin. Bir sonraki durağımız Nashkel madenleri...

Güney'e doğru ilerlemeye başladığınızda karşınıza bir baraka çıkacak. İçerisini köpeklerden temizleyip altınları ve potion'ları alın. Haritanın güneybatısına doğru yola koyulun. Yolda saldırıya uğrayabilirsiniz dikkatli olun. Prism'in yanına ulaştığınızda sizden kendisini Greywolf'a karşı korumanızı isteyecek. Teklifini kabul edin, zaten az sonra Greywolf gelecek. Bu savaşta eğer en düşük AC'li savaşçınızı önde tutar ve Greywolf'un sürekli ona doğru saldırmasını sağlarsanız başarılı olabilirsiniz. Yaralandıkça healing potion kullanmayı unutmayın. Greywolf'un üzerinden +2 Long Sword ve biraz altın çıkacak. Bu +2 Long Sword'u savaşçınızın öncelikli silahı yapın. Prism ile konuşun ve onun da üzerindekileri yağmalayın.

Madenlerin girişine haritanın kuzeybatısından ulaşabiliyorsunuz bu arada tam kuzeybatı köşesinde bir ağaç gövdesine gizlenmiş wand'ı bulun. Buradan azıcık doğuya doğru ilerleyin ve merdivenlerden aşağıya inmeye başlayın. Aşağıda kırmızılar giymiş Emerson ile konuşun sonra da madenlerin girişine yönelin. Kapıda nöbetçiler bekliyor. Onlarla da konuşun, bol şans dileyecekler. Maden'e girmeden önce partinizi savaşa hazırlayın. Healing potion'ları çabuk ulaşım yerlerine koyun, Branwen'ın büyülerini seçin (Cure Light Wounds seçmeniz yaralı olacaktır), oklarınızı ve taşlarınızı ayarlayın sonra da oyunu save edip rest yapın. Her rest ettiğinizde Gorion'un ruhunun sizi ziyaret etme şansı var. Ama bu ufak bir şans. Eğer Gorion'u yakalayabilirseniz karakterleriniz özel yetenekler kazanacak. Gorion'u uykunuzda yakalayabilmek için daha önce hit point kazanmak için açıklamış olduğum save-load taktiğini uygulayabilirsiniz. Biraz sabırlı olmanız gerekiyor ne yazık ki. Bu yöntemin tek kötü yanı her load yaptığınızda alandaki yaratıkların tekrar canlanması, hem de sayıları üçe dörde katlanarak. Tam teşekküllü, full health'li madenlere girin.

Madenler dört kattan oluşuyor. Genellikle Kobold'larla uğraşacaksınız ama arada ghoul'larla, spider'larla ve tuzaklarla da karşılaşabilirsiniz. Kobold'lar hit point'leri az güçsüz, fakat çok hızlı yaratıklar. Okçuları ve özellikle de büyü yapabilen komutanları sizi zorlayabilir. Kobold'lara karşı kullanacağınız taktik şu: Düşük AC'li savaşçılarınızı öne çıkarın. Zayıf karakterleriniz arkada dursun, ok ve taş ile saldırsın. Fighter veya Paladin'iniz varsa Greywolf'tan almış olduğunuz +2 Long Sword ile önden dalabilir, ilgiyi ve okları kendi üzerine çekmiş olur. Kobold'lar üç dört ok veya bir iki kılıç darbesi ile parçalanacaklar (bu bölümde kılıç ile saldırırsanız kobold'lara, parçalanma animasyonuna doyacağınızı garanti ediyorum). Öncelikli olarak okçuları veya varsa komutanlarını öldürmelisiniz. Kobold'ların oklarını toplamayı unutmayın. Inventory'nizde yer kalmayana kadar toplayın okları; çünkü topladığımız oklar daha sonra lazım olacak.

İlk katta madencilerden biri sizden Kyle'a bıçağını götürmenizi istiyor. Bıçağı alıp ikici kattaki Kyle'a götürün. Yoldaki bütün kobold'ları öldürüp üçüncü kata inin. Üçüncü katın girişinin biraz güneyinizde yerde yatan yüzüğü alın. Bu kat oldukça zorlu. Her tarafta ölümcül tuzaklar ve tehlikeli düşmanlar var. Trap'lerden kurtulmak için hırsızınızı kullanın, eğer örümcekler ile karşılaşırsanız da antidote'larınızdan faydalanın. Dördüncü katta ise bütün bu olayların kaynağı Mulahey ile karşılaşacaksınız. Mulahey ile savaşı-



Mulahey tek başına size saldırmayacaktır. Yaratıklarını çağırıp onları öne atmak böyle bir sürüngenin ilk başvuracağı yöntem.



Tapınağın içerden görünüşü. Çok çok önemli bir insan bu rahip...

nızda öncelikle öldürmeniz gereken tabii ki Mulahey. Daha sonra onun minion'ları olan kobold'ları ve skeleton'ları öldürün. Mulahey'in üzerindekileri ve sandığın içindekileri alın. Sandıktaki iki scroll'u aldığınızda Chapter 2 sona erecek ve Chapter 3 başlayacak.

BÖLÜM 3

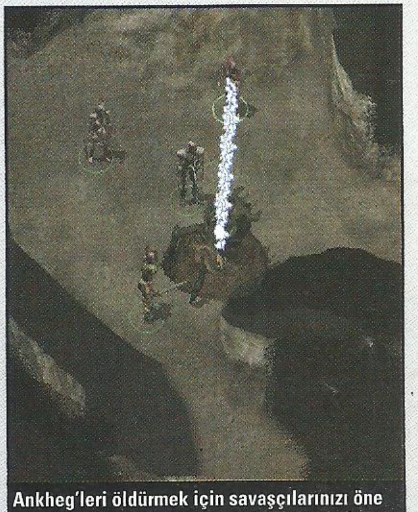
Mulahey'in ölümü ve scroll'lardaki esrarın çözülmesi ile Chapter 3 başlıyor. Mulahey'in yeraltı evinden çıkın. Madenlerdeki işimiz bitti. Bütün yolu geri dönmek yerine dördüncü katın kuzey bölümünden ooze'ları öldürüp kısa yoldan dışarı çıkın. Öncelikle bütün parti elemanlarını bir elden geçirin. Yaralarını iyileştirin, oklarını ve taşlarını yerleştirin. Potionları hazır bulundurun. Gerekiyorsa dinlenin. Büyülerinizi ezberleyin. Eğer Branwen'ı aldıysanız hold person büyüsünü ezberlemeniz oldukça faydalı olacaktır. Birazdan zorlu bir savaş olacak. Ana karakterinizin içmesi için potion'ları hazırlayın. Invulnerability ve speed potionları işe yarayabilir. En kuzeye ve sonra da yavaş yavaş doğuya doğru ilerleyin. Karşınıza güçlü bir parti çıkacak, size saldıracak. Ekranı yavaş yavaş açarsanız hepsiyle birden savaşmak yerine teker teker savaşırsınız ve daha kolay alt edebilirsiniz düşmanlarınızı. Okları yine büyücüleri etkisiz hale getirmek için kullanın. Savaştan sonra eşyaları toparlamayı unutmayın.

En batıya daha sonra da sağda dağları görene kadar güneye doğru gidin. Doğuya doğru bir kaç adım attığınızda bir mağara girişi ile karşılaşacaksınız. Mağarayı temizleyip tabutun içindekiler alın. Biraz aşağıya doğru ilerlediğinizde Hentold adında bir adam size doğru koşarak gelecek ve bir hançer verecek. Bunu yine bu haritadaki bir mağarada yaşayan bir undead'e geri vermemiz gerekiyor. Bu mağaraya bulunduğunuz yerden güneydoğu yönünde doğru ilerlerseniz ulaşabilirsiniz. Hançeri geri verin ve tabutu açmayı unutmayın. En güneyden bu alanı terk edin.

Sağ alt köşede yeni çıkan dağlık alana girin. Güneye doğru ilerlemeye başlayın. Önünüze çıkanları kolaylıkla öldürebileceksiniz. Dağların geçit vermediği en alt bölümden doğuya dönün, karşınıza yaralı bir adam ve ona yardım etmenizi isteyen bir kadın çıkacak. Adamı yanınıza alıp alana girdiğiniz kuzey bölümünden çıkın. Yanımızdaki adamı Friendly Arm Inn'deki Temple of Wisdom'a yetiştirmemiz gerekiyor. Kendisi ağır yaralı ama acelesi yok. Öncelikle Nashkel'deki işlerimizi bitirebiliriz, öyleyse doğru Nashkel'e. Yolda size saldırırlarsa paniklemeyin, düşmanları öldürüp yolunuza devam edin. Nashkel'de güneydoğudaki kapısı kilitli eve hırsızınızın yardımı ile girin. Kadın ile konuşun, baş sağlığı dileyip madenlerde bulduğumuz yüzüğü verin. Oublek ile tekrar konuşun, Prism'den aldığınız iki gem hoşuna gidecek. Berrun Ghastkill ise Mulahey'in sandığından çıkan mektuplar ile ilgilenecek ve size altın artı experience verecek. Temple of Helm'de yine yaralarınızı iyileştirip healing potion alabilirsiniz bu arada. Nashkel Inn'e doğru giderseniz yine bir suikastçi size saldıracak. Nimbul adındaki bu katil'i Branwen'ın Hold Person büyüsü ile etkisiz hale getirip öldürebilirsiniz. Nimbul'un üzerindekileri almayı unutmayın.

Friendly Arm Inn'e gitmeden önce Beregost civarlarına da uğrayalım bari. Beregost'ta Feldepost Inn'e girip üst kattaki Tranzig'den hesap sorun ve onu öldürün. Burning Wizard'daki gnome Zhurlong ile konuşup botlarını iade edin. Kuzeydoğu kısmında olan mavi evde yaşayan Mirianne ile konuşun. Çok önceleri Chapter One'da Orgillons'lardan almış olduğunuz scroll'u geri verin. Bir de kuzeyde ortalarda yer alan kütüphanemsi bir malikane var, kapısı kilitli. Buraya girip üst kattaki sandık ve masalardan toplayabildiklerinizi toplayın. Beregost'u doğudan terk edip yeni bir alana doğru yola çıkın. Burada bir tapınak var. Oldukça güzel grafikler ve ses efektleri ile karşılaşıyorsunuz. İçerdeki Keldath Ormlyr'a kötü Cleric Bassilus'un Holy Symbol'unu verirseniz para ve experience ile ödüllendirilirsiniz. Buradan çıkıp Friendly Arm Inn'e gidin.

Friendly Arm Inn'de hemen Temple of Wisdom'a gidin ve yanınızdaki yaralı vatandaş Samuel'i emin ellere teslim edin. Gellana Mirrorshade'de size biraz exp. ve potion verecek. Burada bütün unidentified eşyalarınızı identify edebilirsiniz. Friendly Arm Inn'in içine girip üst kattaki Landrin ile konuşun. Evini örüm-



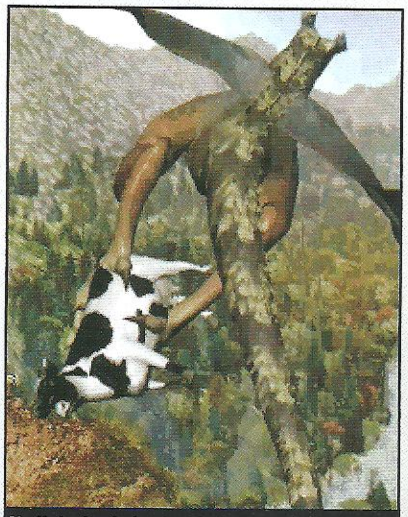
Ankheg'leri öldürmek için savaşçılarınızı öne atın. Arkadan da okçular ve büyücüler çalışsın.



Çoğu kişinin camiye benzettiği tapınak.



Wyvern'lar ateşten pek hoşlanmıyorlar galiba; cayır cayır yanan minik kuşlara bakın hehehe.



Nedir bu kaybolan ineklerin esrarı?

ceklerden temizlediğimizi belirtin o da teşekkürlerini exp. ve altın olarak bildirecek. İki kere konuşmayı unutmayın. Şimdi alandan çıkın önceleri Ajantis'i aldığımız çiftlik benzeri yere gidin, Friendly Arm Inn'nin hemen üstü.

Şimdi sıra Bandit'leri temizlemeye geldi. Önünüzdeki yoldan doğuya doğru ilerleyin ve alanı doğudan terk edin. Hemen yanında görünen Bandit's Camp alanına girin. Bu alanda Bandit'ler, Hobgoblinler mevcut. Şu an oldukça güçlenmiş olmalısınız ve bunlar sizi fazla zorlamamalı. Yine oklar, taşlar, hold person büyüleri ile düşmalarınızı alt edin. Burada bir sürü çadır, açılmayı bekleyen bir sürü sandık ve varil sizi bekliyor. Sabırla hepsini yağmalayın. Dikkatlice etrafı dolaşın. Her taşın altından ayrı bir hazine çıkıyor. Fireball Scroll'unu mutlaka bulun. Kulübelerden birindeki kilitli sandıktan çıkıyor. Etraftakileri temizledikten ve yağmalamanız bittikten sonra tahta bir platform üzerine kurulmuş en büyük kulübeye girmeye hazırlanın. Tabii ki health'leriniz full, büyüleriniz hazır, silahlarınız hazır içeri girin. Önceden save etmeyi unutmayın.

Öncelikle mage'den kurtulun, hold person işe yarayabilir. Zehirlenirseniz antidote kullanın. Potion'lardan faydalanın. Savaş bitince Ender Sai ile konuşun. Şimdi malum şu köşedeki pek de masum durmayan sandığı açmamız gerekiyor. Bir hırsız ile ya da full health'de bir savaşçı ile lightning bolt tuzağı kurulmuş sandığı açın. İçindeki mektupları aldığınızda Chapter 3 bitecek ve Chapter 4 başlayacak.

BÖLÜM 4

Bu alanda işimiz bitiyor. Batı'ya doğru ilerleyip tekrar çiftlik alanına dönün. Sola doğru gittiğinizde bir Ankheg size saldıracak. Öldürdüğünüzde oldukça iyi exp. veriyorlar. Ayrıca bunların kafalarından birini alıp Beregost'taki Thunder Hammer Smithy'ye götürürseniz on gün içinde size çok güzel bir ankheg zırhı yapabilirler. Bu zırh hem hafif hem de AC'nizi oldukça iyi bir konuma getiriyor. Tek kötü yanı ring of protection'la birlikte kullanamamanız. Halbuki full plate armor kullanırsanız ring of protection da kullanabiliyorsunuz; ama full plate armor çok ağır. Çiftlikteki Brun ile konuşun. Kardeşini bulmanızı isteyecek. Çiftliğin hemen kuzeybatısındaki çukura girin. İçeride birsürü Ankheg var. Düşük AC'li adamınızı öne sürün, okçular da arkadan saldırsın. Bu yöntemle bütün ankheg'leri kolayca öldürebilirsiniz. Hazinelerin içinde Brun' un kardeşini de ölü olarak buluyorsunuz. Brun'a cesedi geri götürün ve iki kere konuşup ikincisinde kendisine bir miktar para verin. Çiftlikten batıya, göle doğru ilerleyin. Balıkçılarla karşılaşacaksınız. Bir cleric'in kendilerine engel olduğunu söyleyecekler. Onu bulup etkisiz hale getirmemiz için bize mükafat bile verecekler. Öldürmeniz gereken kişi Tenya ve çiftlik alanının hemen kuzeyindeki Baldur's Gate geçidinin olduğu alanda. Geçide girmeyin. Kuzeye doğru devam edin. Paladin'inizi kullanarak detect evil yapın, Tenya'nın nasıl biri olduğunu anlayacaksınız. Tenya'nın söylediklerine kanmayın, bir an önce öldürüp balıkçılara geri dönün, size yaptığınız işin karşılığını versinler.

Biraz exp. toplamak için dolaşabilirsiniz. Gidebileceğiniz extra yerler. High Hedge'in batısındaki kıyı şeridi ve Temple güneyindeki Ulcaster School. Kıyı şeridinin adı Sword Coast ve Baldur's Gate'in çıkacak olan expansion'ı hakkında ipuçları bulabilirsiniz burada. Yaşlı biri sizden gemideki yüzüğü geri getirmenizi isteyecek. Ayrıca burada çok iyi exp. veren yaratıklar var. Sakın sizi öpmelerine izin vermeyin. Ulcaster School'a ise Temple alanının güneyine giderek ulaşabilirsiniz. Alana girince direkt kuzeydoğuya ulaşmaya çalışın. Dar bir patikadan geçmek zorunda kalacaksınız.Burada bir undead knight size saldıracak. Ghast'lar, iskeletler, zombie'ler genellikle karşılaşacağınız yaratıklar. Aşağıya doğru merdivenler iniyor. Buraya girin. Karışık labirentler var; ama sonuçta hazineye ve bir kitaba ulaşacaksınız. Tuzaklara dikkat edip bu hazineyi alın ve kitabı yukardaki Ulcaster'in hayaletine verin.

Zamanı geldiğinde dördünce bölümü bitirmek için Cloakwood Forest'a gi-



Bandit's Camp alanında gireceğiniz son çadır. İçeride zorlu bir savaş sizi bekliyor.



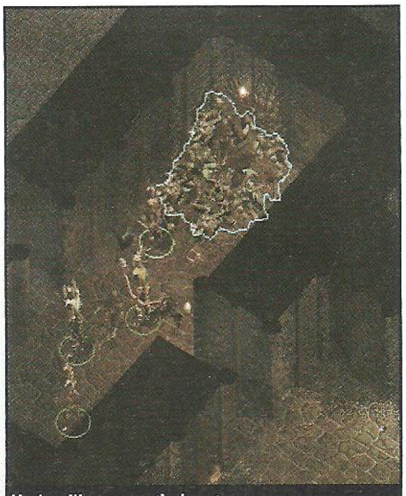
Beregost'taki demirci, gerekli malzemeyi sağladığınızda size güzel bir ankheg armor yapabilir.

rebilirsiniz. İlk alanda Baldur's Gate'den bir soyluyu Druid'lerden kurtaracaksınız. Ev, alanın tam ortasında. Kuzeydeki köprüden geçerek bir sonraki alana gidin. Köprünün üzerinde size katılmak isteyen dexterity'si yüksek bir savaşçı göreceksiniz. Kuzeybatıdan yeni alana ulaştığınızda sizden kardeşini bulmanızı isteyen başka biri çıkıyor karşımıza. Önce batıya doğru ilerleyin. Karşınıza çıkanlar basit örümcekler, asıl zorluları az sonra gireceğiniz örümcek yuvasının içinde. Yuvanın tam ortasına bir yavaşlatma ya da zarar verici bir büyü atarsanız işiniz kolaylaşır. İçeride ölü kardeşi ve Spider's Bane isimli şahane bir kılıç buluyorsunuz. Ölü kardeşi teslim edin ve alanı kuzeyden terk edin. Yolda tuzağa düşürülebilirsiniz. Wyvern'lara karşı fireball oldukça etkili oluyor.

Önce kuzeybatıya doğru üç alan açılacak daha sonra doğuya döneceğiz ve esas amacımız olan madenlere ulaşacağız. Örümceklerden bir yukarı çıktığınızda, druid'lerin mekanına geliyorsunuz. Kuzeydeki mağarada Wyvern besleyen kişiyi öldürebilirsiniz. Ağaç evde yaşayan druid önce sizi kovuyor; ama iyi niyetli olduğunuzu anlayınca bir arkadaşının size yardım edebileceğini söylüyor. Gruba katılmak isteyecek bu bayan druid, ağaç evin hemen güneyinde. Bu alanı doğudan terk edin. İşte Wyvern'ların esas mağarasının bulunduğu alan. İçeri girin ve hepsini öldürün. Tekrar doğudan çıkın ve maden alanına girin. Burada kale gibi bir yapı ile karşılaşacaksınız. İçeri girin önce guard'ları öldürün. Orta alanda zorlu bir savaş sizi bekliyor. Tam ortada patlayan güzel bir Fireball hayatınızı kurtaracaktır. Size ilk olarak çok hızlı bir biçimde saldıran savaşçının botlarını mutlaka alın. Bunlar inanılmaz bir hız kazandıracaktır size. Yalnız Spider's Bane ile birlikte aynı kişiye vermeyin; çünkü kılıcın fazla saldırı veren özelliği etkisiz hale gelecektir. Bunu farklı kişilerde kullanırsanız maximum yara sağlayabilirsiniz. Doğuya devam ettiğinizde dar, iki yanı tahta duvar olan geçitten ilerleyin ve ikinci ev gibi görünen yapıya gelin. İçeri girin, guard'ları öldürün. Alt kata geçin. Asansör ile madenlere girin.

Bir sürü sefil kölenin bu madenlerde çalıştığını göreceksiniz. İlk katta kuzeydoğuda göle bağlı bir kapak var. Onun önündeki köle ile konuşun. Sizden kapağın anahtarını getirmenizi isteyecek. Anahtar dördüncü kattaki mekanında keyif çatan büyücüde. Bu büyücü bizim esas öldürmek istediğimiz kişi. Anahtarı da köleye geri getirirsek madeni sulara gömebileceğiz. Bir an önce alt kattlara geçiş noktalarını bulmaya bakın. İlk kattaki güneydoğuya doğru bir noktada. İkinci katta, tuzaklar, büyücüler ve okçular var. Önce doğuya gidin, burası depoya benzeyen bir yer. En doğuda gizli bir geçit var. Bunu kullanırsanız arkadan dolaşıp lightning ball tuzaklarından kurtulabilirsiniz. Girmek istediğiniz odanın mutfak bölümünden içeri dalın. İçeride çok fazla okçu ve iki tane de büyücü var. Odanın ortasına atlamayın. Kapının arkasından savaşın ve odanın ortasına iki tane fireball atın. Mutfağın duvarları sizi koruyacak; ama büyücüler ve okçular alevde ızgara olacaklar. Üçüncü kat çok büyük. Bir sürü oda, bir sürü düşman, bir sürü hazine ve potion dolu. Yaratıkların hepsini öldürmeniz exp. açısından pek de bir fayda sağlamıyor. Ama bu kat oldukça güzel grafiklere sahip. İçinde bir temple ve hazine gizli. Burada vakit kaybetmeyip kısa yoldan dördüncü kata inmek de isteyebilirsiniz. Dördüncü kata iniş kapısı güneydoğuya doğru gizli bir yerde.

İşte büyücü ile karşılaşma anı. Yanındaki savaşçıları üzerinize çekip önce onlardan kurtulun. Zaten bunlar bile oldukça güçlü, büyülü savaşçılar. Büyücünün wand'ları işe yarayabilir. Daha sonra da savaşçınıza magic resistence potion'ı içirin ve ileriye gönderin. Cleric'inizin de dispell magic yapmak için hazırlansın. Büyücü ile ufak bir yakalamaca oyunundan sonra büyücüyü gafil avlayın; cleric dispell magic büyüsünü ve mage'de hasar büyülerini kullansın. Uzaktan oklarla da kalan hasarı tamamlayabilirsiniz. Üstelik büyücünün başka büyü yapmasını da engellersiniz. Bu zorlu savaşın sonunda Chapter 4 de bitecek ve Chapter 5 başlayacak. Büyücünün üzerindeki eşyaları alın, mektupları okuyun. Arka odalarda kilitli sandıklar var. Ayrıca büyücünün çıraklığını yapan başka bir tiple de karşılaşıyorsunuz. Onu öldürmemeniz için size yalvarıyor. Biraz üstüne gidin her şeyi anlatacak size. Ondan sonra öldürüp öldürmemek size kalmış. Artık bu katı terk edebilirsiniz. PCG



Undead'ler cenneti ulcaster.



Fireball'u kullanırken size zarar vermeyecek bir uzaklıkta patlamasına dikkat edin.



İşte size tüm harita... Köşelerdeki alanlara girerken dikkatli olun. Çok güçlü yaratıklarla karşılaşabilirsiniz. Gördüğünüz gibi Beregost, haritanın tam ortasında bir şehir. İhtiyaç duyduğunuzda çabukça ulaşabileceğiniz en emniyetli mekan.

Hile Kodları

Uğraşmaya gerek yok. Basalım hilesini geçelim.

Bu biraz abartı oldu. Ama bir düşünün. En sevdiğiniz oyunu oynuyorsunuz, saçma bir bölümde takılmışsınız, saçınızı başınızı yoluyorsunuz, sinirden artık anlamsızca sırıtmaya başlamışsınız. Size oyunların hilelerinden daha fazla rahatlatacak ne olabilir ki? Bunun bir gurur meselesi haline getirmeye gerek yok. Sonuçta oyunlar eğlenmek için.

REDLINE

Oyun esnasında "G + O + D" tuşlarına basılı tutun ve daha sonra oluşan comman line'a aşağıdaki kodları girin:

ALLAMMO
Yürürken kullandığınız silahlar için cephane

CA
Maksimum araç mermisi

CAMERA
Yürürken third person kamerasına geçiş

CAROFF
Aracınızın fizik modeli kapalı

CARREVERSE
Arabanızın fizik modelleri için...

CW
Tüm araç silahları

DMDAMAGE
Yürürken kullandığınız silahlar iki kat güçlenir

IMMORTAL
God modu açma

MORTAL
God modu kapama

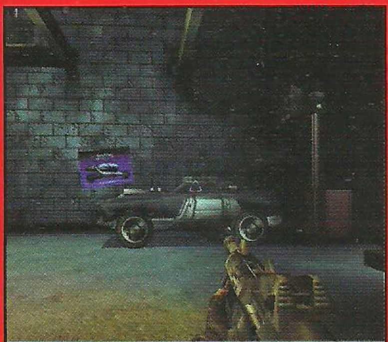
RADAR
Yürürken radar

RETICLE
Hedefiniz otomatik olarak kırmızıya döner

TARGETS
Yürürken kullandığınız tüm silahlar kilitlenmeye sahip olur

STONEAGE
Bir araba yerine koşan bi insana ne dersiniz

WHEELSOFF
Lastiklerin görünümü değişir



Artık arabalara dilediğiniz kadar sıkabileceğiniz bir dolu kurşununuz var.

SCARS

"Options" menüsünde F1'e basarak aşağıdaki hile kodlarını girin.

GLASSX
Kristal kupa

ROCKYY
Elmas kupa

ZDPEAK
Zenit kupa

DESERT
Scorpon araba

RATTEL
Kobra araba

XPERTS
Tüm kupalar

RUNNER
Çita araba

ALLVID
Tüm araba ve kupalar

MYSTER
Panter araba

TUROK 2

Oyunu oynarken hile kodlarından istediğinizi girin.

ALT-CTRL-B
Kutuları etkin hale getirir

ALT-CTRL-W
Rüzgar

OBLIVIONISOUTTHERE
Cheat modunu açar.
Öncelikle yazılması gerekir.

TROMPEM
Karakterlere büyük el ve ayaklar verir.

BIGBADNOODLE
Karakterlerin kafasını büyütür.

HELLOSTICKY
Stick modu

LILLIPUTIAN
Tiny modu

HENRYSBILERP
Gouraud modu

UPRISING 2

Oyun sırasında M'ye basın. Daha sonra aşağıdaki hile kodlarını girerek enter"a basın.

CHUMP
Yenilmezlik

DANGEROUS
Sınırsız silah

TUFF ASS
Süper silahlar

DANGEROUS CHUMP
Sınırsız silah ve yenilmezlik

STORMY
Yağmur

CLEARSKY
Temiz hava

FLURRY
Karlı hava

WAY MO MONEY
5000$

SLICK
Ölüm

DONE
Senaryoyu kazandırır

YOYO
Yenilmezlik



Bu cheatlerle havakoşullarına hükmedebiliyor, gökyüzünün tanrısı oluyorsunuz.

WARGASM

Her hangi bir harita ve senaryo seçin. "Force deployment" haritasında "40hourweeks" yazın. Daha sonra oyundan çıkın ve "options" menüsüne girin. "Detail" seçeneğine girerek "cheat active"i seçin. Yeni bir oyun başlatın ve hile kodlarını girin.

CHEESE .... Level 1
TOAST .... Level 2
BUTTIES .... Level 3
KEBAB .... Level 4
GATEAUX .... Level 5

HANGİNİZ OYUN DEHASI?

Şimdiye kadar yapılan bütün PC oyunlarının sırlarını mı biliyorsunuz? O zaman Strateji Merkezi, sizi Ayın İpucu Klubü'nde görmek istiyor.

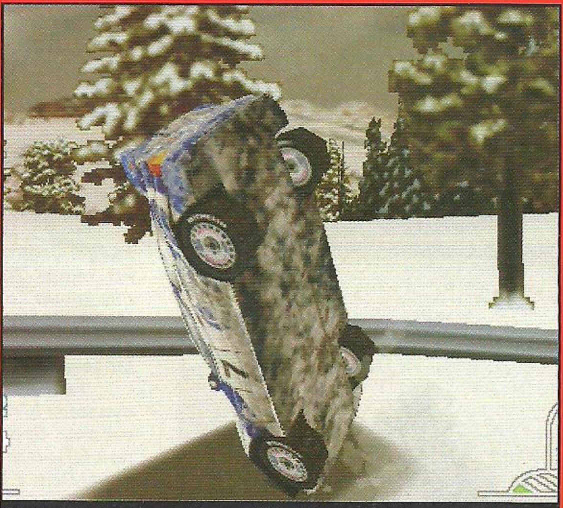
Her ay günümüz oyunlarının en iyi tavsiyelerini ve bilmece çözümlerini veren mektubu seçip kazanan şanslıya kanını donduracak hediyeler yolluyor. PC Gamer tişörtleri, PC Gamer çıkartmaları, süpriz oyunlar bunlardan yalnızca birkaç tanesi...

PC Gamer-Türkiye Ayın İpucu Ödülü
Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 Şişli
İstanbul veya *pcgamer@pcgamer.com.tr*

COLIN MCRAE RALLY

Adınızı yazmanız gereken yere aşağıdaki hile kodlarını girin ve oyunu çalıştırın.

DARKSIDE
Gece yarışı
BACKAGAIN
Tüm yarışları finish'ten start'a doğru yapmanızı sağlar
FREEWAY
Tüm pistleri açar
WHITEOUT
Tüm pistlerde sis ekler
CHOIRBOY
Nicky'ye garip bir ses verir
ROCKETMAN
Turbo
BIGGUNS
Çifte güç
ALIENGOO
Arabaya garip bir şekil verir
ALLWHEELS
4WD
BEEFCAKE
Toyota Celica GT4
LOTTOWIN
Bonus arabalar
QUARRYVILLE
Gizli pist
TROLLEYPARK
Gizli pist
INTHECLOUDS
Gizli pist

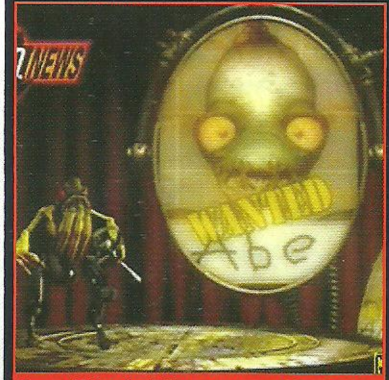


Biz bu takları lisede beden eğitimi dersinde öğrenmiştik. Gazla cheat'i bak keyfine.

ODDWORLD: ABE'S EXODDUS

Shift tuşuna basarak aşağıda belirtilen kodları girin:

AŞAĞI, SAĞ, SOL, SAĞ, SOL, SAĞ, SOL, YUKARI
Level Atlama (Ana Menü)
YUKARI, SOL, SAĞ, SOL, SAĞ, SOL, SAĞ, AŞAĞI
Bir sonraki demoyu izleme (Ana Menu)
SOL, SAĞ, YUKARI, AŞAĞI, SOL, SAĞ
Sonraki Kısım (Oyun İçi)



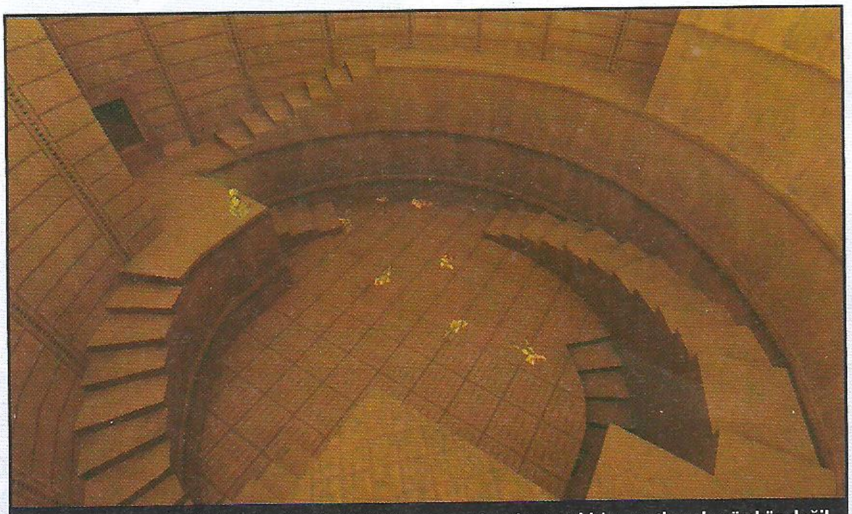
Aman dikkat ha! Cheat yapacaz diye başınızı döndürmeyin.

Mektuplarınız gittikçe çoğalarak gelmeye devam ediyor. Eğer böyle giderse içimizden birinin tüm işini gücünü bırakıp salt bununla ilgilenmesi gerekiyor. Ama nedense genelde soru soruyorsunuz. Yani hiç mi birbirinize söyleyeceğiniz bir şey yok. Biz bu köşede sadece sizle biz arasında değil sizlerin kendi aranızda da bir diyalog oluşmasını istiyoruz. Böylesi daha iyi olmaz mı...?

PC GAMER -Türkiye
Okur Mektupları Köşesi

Adresimiz:
Büyükdere cad.
Hür Han
15/A Kat:4
Şişli/İstanbul

E-mail:
mektup@pcgamer.com.tr



Dergi editörleri arasında *Quake II*'nin bu büyülü ortamına kapılmayan birine rastlamak mümkün değil. Hele bir de multiplayer olursa...

Tavsiye verdim sadece...

Merhaba *PC Gamer* ekibi,
Öncelikle sizi herkes gibi tebrik etmek istiyorum... Gerçekten hakkını vererek yazıyorsunuz... Bu satırları okuyan çoğu kişi gibi ben de kapanan eski bir derginin hayranı idim. Sizden oyunları açıklarken biraz daha üstüne basmanızı istesem çok mu zor olur? Gerçi çeviri yapıyorsunuz; ama yine de oyunları biraz daha açıklayarak anlatsanız, sadece inceleme yapmasanız?

Bir de, şu CD arayüzünü Türkçeleştirseniz? Neobook For Windows adlı programla, programlama bilmeden yapabilirsiniz bu işi çok kolay bir şekilde... Hem ingilizce bilmeyen kişiler rahat anlar, hem de dergide CD'yi açıklamak için boşu boşuna vakit ve sayfa harcamazsınız. Neobook adlı programı, Amerikan *PC Gamer* kullanıyor galiba. Bilmiyorum çok şey mi istedim...

NOT: Size akıl vermek haddime düşmez, ben sadece tavsiye verdim bir okuyucu olarak...

Romantik Serseri, *E-mail yoluyla*

Mektubun için teşekkürler. Aslında her sayıda çok sayıda oyunun açıklamasına yer vermeye çalıştığımızdan dolayı sayfa sayımız da belli olduğu için incelemeleri daha fazla detaylandırmamız doğru olmayacaktır. Zaten okuyucularımızın takılabileceğini düşündüğümüz oyunlar için Stareteji Rehberi köşemizde ayrıntılı açıklamalara yer veriyoruz. Bunun dışında özel olarak açıklanmasını istediğiniz bir oyun olduğunda bunu bize bildirmekten çekinmeyin. Elimizden geleni yaparız. CD'yi bir an önce Türkçeleştirmeyi biz de istiyoruz. Ancak böyle bir girişimi etkileyebilecek ve ayrıca göz önünde olmayan birçok faktör var. Bunları aştığımız an CD'miz Türkçe olacak. Hiç merak etmeyin.

Spor köşesi

Sevgili *PC Gamer*,
PC Gamer dergisi gerçekten harika. Sizi kutluyor ve başarılarınızın devamını diliyorum. Birkaç sorum olacaktı, cevaplamanız dileyiğiyle...
1) Internet sayfanızı Türkçe yapmanız daha iyi olurdu.
2) *AOE2 Age of Kings* ne zaman çıkar?
3) Bir spor köşesi açmanız hiç de fena olmaz.
Saygılarımla

M.Çağatay Yapıcı, *Adana*

Sevgili Çağatay,
PC Gamer -Türkiye'nin Internet sitesi henüz yapım aşamasında. Senin gördüğün site PC Gamer Amerika'nın sitesi. Bizim sitemiz açılana kadar orada da zevkle vakit geçirebileceğinizden eminiz.

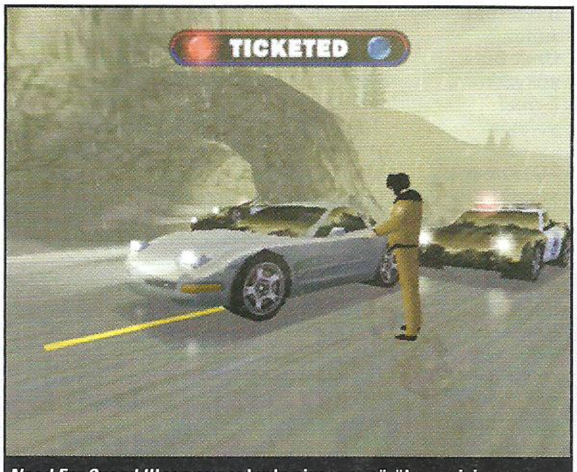
Age of Empires II: The Age of Kings oynamak için sonbahara kadar bekleyeceksiniz. Spor köşesi içinse aldığımız ısrarlı taleplere dayanamadık ve nihayet bu ay Cem arkadaşımızın hazırladığı spor oyunları köşesini gururla sunuyoruz.

"Kahve" ağzı

Merhaba *PC Gamer*,
Derginizi oldukça beğeniyorum ve şu anda piyasadaki en iyi dergi olduğunu biliyorum; fakat geçen ay dergiyi okuduğumda açıkçası biraz yadırgadım. Nedeni şuydu: Bir arkadaş size dilinizin ciddi olduğunu ve biraz "geyik" istediğini belirtmiş. Siz de cevap olarak "Biz kahve ağzıyla yazamayız" türü bir cevap vermişsiniz. Şunu belirtmek isterim ki Amiga ve Commodore döneminde gerçekten de ciddi yazılar yazılıyordu. Ancak Commodore abiyi kim unutabilir ki? Birçok kişi sırf oradaki eğlenceli yazıları okumak amacıyla dergi alıyordu. Sizden mizah dergisi çıkarmanızı istemiyorum; ama lütfen biraz daha esprili yazılar yazın. Türkiye'nin oldukça genç bir nüfusu var, genç nüfus sizden bunu istiyor. Unutmayın ki sizin "kahve üslubu" dediğiniz yazıları, tanıdığım birçok "olgun" insan da (35-40 yaş civarı) beğenerek okuyordu. Alınmaya değer bir dergiden böyle bir şey istemek çok değil bence. Ya sizce?

Serkan Özekes, *E-mail yoluyla*

Dergimizi beğenmenize sevindik, teşekkür ederiz. Ancak sanırız bir yanlış anlaşılma söz konusu. "Kahve üslubu" kullanmayışımız, okuyucuya karşı soğuk ve uzak bir tavır içinde, yaptığı işten başka hiç bir şeyle ilgilenmeyen, bir grup kasıntı editör olduğumuz anlamına gelmiyor. Evet, tarzımızın bazı okuyucularca yadırgandığı doğru. Ancak biz bunun şimdiye dek süren bir gelenekten kaynaklandığı düşüncesindeyiz. Biz kimseyi tarzı ya da beğenileri konusunda yargılamıyoruz. Ve bizim yaklaşımımıza alışık olmayan oku-



Need For Speed III son zamanlarda piyasaya sürülen en iyi yarış oyunlarından biri.

yucularımızın bile zamanla üslubumuza ısınacağını düşünüyoruz.

Bu konuyu bugüne dek bu sayfalarda çok tartıştık ve samimiyetsizliği aşan bir samimiyet gösterisi içine girmenin okuyucularımızla olan ilişkimizi sağlamlaştırmak yerine yıpratacağı ortaya çıktı.

Hem niye öyle diyorsunuz? Biz dergideki yazılarımızda bir sürü espri de yapıyoruz. Yani sizin söylediğiniz şey, "kötü espri yapıyorsunuz"un bir başka söyleniş biçimi mi?

Nasıl download edilir?

Sevgili *PC Gamer* çalışanları,
Ben 22 yaşındayım ve öğrenciyim. Derginizi 4 aydır alıyorum ve beğeniyle okuyorum. Derginin fiyatı ilk bakışta pahalı gibi görünse de içerik bu fiyatın önüne geçiyor. Benim bir kaç sorum var:
1- *Settlers 3*'te tüm binaları kurmama rağmen bir türlü adam (free settler) üretemiyorum.
2- *Warlords 4* piyasaya çıkacak mı?
3- *NFS 3*'te kilitlenmeler oluyor. Bunun TV kartıyla ya da DirectX' le bir alakası var mı? Arkadaşımın da TV kartı var ve onu uninstall ederse *NFS 3* kilitlenmiyor.
4- Bu belki de en önemli sorunum. FTP'den nasıl dosya download edilir?
Hepinize iyi çalışmalar. Teşekkürler

Ahmet Us, *Manisa*

Hemen en büyük sorununu çözelim öncelikle. FTP, yani File Transfer Protocol (dosya transfer protokolü) Internet'ten dosya transfer etmeye yarıyor. Bazı FTP adreslerine, yani FTP server'larına bağlanıp onların hard diskinden dosya transfer edebiliyorsun. Aynı kendi hard diskinde gezinir gibi onlarınkinde de dolaşıyorsun ve download yapabiliyorsun. Yalnız FTP için bir FTP client yani FTP programı kullanman faydalı olacak. En kullanışlısı "cuteftp" denen bir program. Bunu da www.download.com'dan ya da www.cuteftp.com'dan download edebilirsin. Bir FTP server'a bağlandığından bir sürü dizin ile karşılaşacaksın. Genellikle aradığın şeyler /pub/games/ altında olabilir. NFS 3 eğer kopya ise ekran kartları ile sorun çıkarabiliyor. Settler's'da tutorial'ı oynadın mı?

Grim Fandango

Sevgili *PC Gamer*,
Derginiz çok güzel. *PC Gamer'ı* hiç sıkılmadan okuyorum. Şimdi sorularıma geçmek istiyorum:
1) Acaba sizde *Grim Fandango*'nun şifreleri bulunur mu (oyunda takıldım kaldım)?
2) *Heretic 2* oyununu nereden satın alabilirim?

Faruk Dağtekin, *E-mail yoluyla*

Grim Fandango için şifre olduğunu duymadık. Bu bir adventure oyunu olduğu için şifrelerinin olması da pek mümkün görünmüyor; ancak oyunun tam çözümünü Şubat sayımızda vermiştik. Onlar işine yarayacaktır, bir göz at istersen.

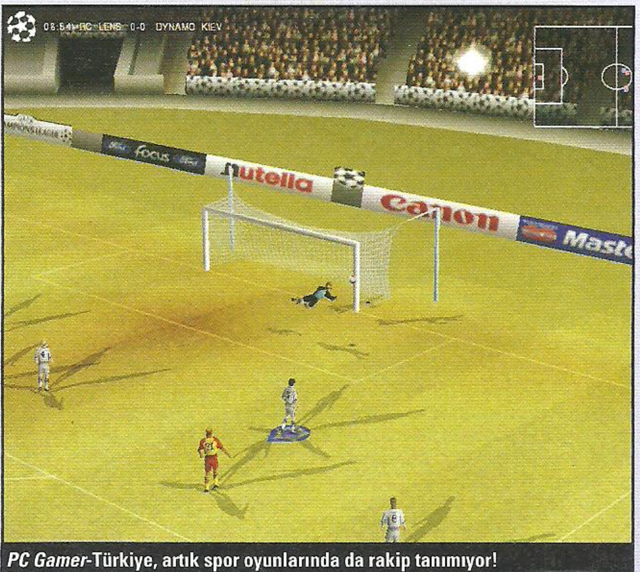
Heretic 2'yi bulmak pek de zor olmasa gerek. Bilgisayar oyunu satan dükkanlarda rahatça bulabilirsin.

Yaşasın korsancılık!

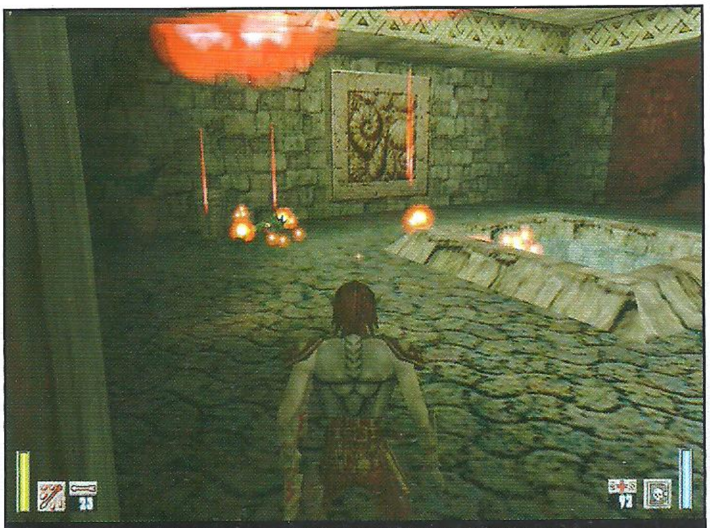
Selam *PC Gamer* ailesi,
Valla bu benim 4. mektubum ve inşallah artık bunu yayınlarsınız diye düşünüyorum. Derginizi çok beğeniyorum, şimdiye kadar her sayısını aldım. Gerçekten güzel iş yapıyorsunuz; ancak korsan yazılım hakkındaki görüşlerinize katılmıyorum. Bence korsancılık kalkarsa bir sürü kimse artan fiyatlar nedeniyle oyun oynayamayacak. Yaşasın korsancılık, yaşasın KAOS! Neyse, geçelim sualere:
1- *Command&Conquer:Tiberian Sun, Dungeon Keeper II* ve *Might&Magic VII* ne zaman çıkacak?
2- Biz Middle Earth fanatikleri *Middle Earth* oyunları hakkında bilgi istiyoruz (yeni bir oyun çıkacak mı, ne zaman?).
3- FRP köşeniz güzel olmuş; ama bana sanki biraz özentiymiş gibi geldi (sakın yanlış anlamayın!).
4- Yazın bir Notebook almayı planlıyorum. Sizce nasıl olmalı?
5- Poster isteriz!!!
6- Dergiyi Türkçeleştirme nasıl gidiyor? Hangi bölümleri ele geçirdiniz?
7- Bu kadar :))
Görüşmek üzere...

Kayhan"JUZAM_DJINN"Torpil, *E-mail yoluyla*

Selam MtG'nin en güçlü yaratığı. Korsan yazılım nasıl çözülmesi gereken bir problemse, korsan oyun da aynı şekilde bir problem. Bir oyunu kopyalama yöntemi ile çoğaltıp satmak bir nevi hırsızlıktır. Ayrıca kopya oyun alanlar da orijinalini aldıklarında kazanacakları avantajlardan faydalanamıyorlar. Kopya oyunlarla sisteminize virüs bulaşma ihtimali oldukça yüksek. Bu da Çernobil virüsünün neden en fazla Kore ve Türkiye'yi vurduğunu açıklıyor. Ayrıca artık kopya oyunlar çabuk dağıtılıp para kazanılsın diye oyunun son versiyonu olarak değil de, daha önceki bir sürü özellikten yoksun beta versiyonu şeklinde gelmeye başladı. Son çıkan oyunların hepsi deneme amaçlı Beta versiyonlar. 3D kart destekleri eksik, multi-player destekleri eksik ve son versiyonda bulunması gereken özellikler tam değil. Tiberian Sun, Aral İthalat tarafından 2 Haziran'da tüm dünya ile aynı anda Türkiye'ye getiriliyor, üstelik orijinal olarak. Diğer oyunlar ise neredeyse bitmiş durumda, çok yakında piyasadalar. Çoktandır Middle Earth konulu bir oyun yapılmıyor; ama bu konuda çalışmalar var. Özellikle Internet'te online oynanması düşünülen bir oyun var ki; www.middle-earth.com adresinden daha ayrıntılı bilgilere ulaşabilirsin. Oyun oynamak istiyorsan bir notebook pek de elverişli bir ortam sağlamayacaktır. Ancak dergimizde de incelemiş olduğumuz Dell Inspiron oldukça güzel bir alet. Çok yakında poster veriyoruz, umarız! Çalışmalarımız son hız devam ediyor, sadece birazcık sabır... PC Gamer, şu an orijinalindeki içeriğin hepsini sunmakta. Biz bununla da yetinmiyor, donanım köşesini, strateji köşesini, ekleme yapabildiğimiz her yeri geliştiriyoruz. İçerik olarak orijinal PC Gamer'dan daha fazla sayfaya sahip olduğumuz bir gerçek.



PC Gamer-Türkiye, artık spor oyunlarında da rakip tanımıyor!



Heretic II oyununu tüm bilgisayarcılarda rahatlıkla bulabilmek mümkün.

En güzel 5 oyun birden...

Merhaba *PC Gamer*,
Ben her ay sizin derginizi okuyorum, çok güzel bir dergi. Benim size üç sorum olacak:
1- *http://www.pcgamer.com.tr*'yi hazırlıyor musunuz? Ben heyecanla bekliyorum.
2- Sizce en güzel oyun hangisidir?
3- Bir ay en güzel 5 oyunu birden bir CD'ye koyar mısınız?

Egehan Gurcan, *E-mail yoluyla*

Mektubun için teşekkürler.
Evet web sitemiz en kısa zamanda hazır olacak. İnan, biz de heyecanla açılmasını bekliyoruz. Bizce en güzel oyun diye bir şey yok. Ancak her tür için ayrı ayrı en iyi oyunlardan söz edebiliriz. Tabii yine de her oyuncunun gönlünde yatan bir ayrı oyun vardır. CD'mizi kendimiz hazırlamaya başladığımız zaman tıpkı dergide olduğu gibi sizin görüş ve istekleriniz doğrultusunda birçok yenilik yapmayı düşünüyoruz tabii; ancak şu an için o aşamada değiliz.

Ciltletmeyi düşünüyorum

Merhabalar,
Derginizi çok güzel buluyorum. Bana göre artılarınız; düzeyli üslubunuz, sayfa sayısının çok oluşu, kağıt kalitesi, sayfa düzenindeki titizlik, ayrıntılı oyun ve donanım incelemeleriniz, oyunun yapım aşamasındaki görünümü ve CD-ROM' un renkli karton kabı. Bütün bunlar, dergiyi ölümsüz kılıyor ve insanda kolleksiyon yapma isteği doğuruyor. Öyle ki derginin sayılarını yıllık periyotlarda ciltletmeyi düşünüyorum; ama ilk iki sayıyı kaçırdım. Nasıl temin edebilirim? Sizden bir ricam olacak: Türkiye'de yapılan oyunlar hakkında bilgi verebilir misiniz? Ayrıca orijinal oyunların haklarının korunmasını destekliyorum. Acaba derginizin fiyat ayarlaması gibi ithal orijinal oyunların Türkiye şartları göz önüne alınarak fiyat indirimiyle satılması daha mantıklı değil mi (Tabii bu mümkünse eğer)? Fiyat cazip olursa Türk oyun tüketicisi mutlaka orijinal oyuna rağbet edecektir. Son olarak bir sorum daha olacak: Acaba *PC Gamer* Club kurmayı düşünüyor musunuz?

Ümit Büyükyıldırım, *E-mail yoluyla*

PC Gamer'a yönelttiğin övgüler için teşekkür ederiz. Sorularına gelince, PC Gamer'ın eksik sayıları için derginin içindeki formu doldurup göndermen yeterli. En kısa zamanda eksik sayılarına kavuşmuş olursun.
Dergide Türkiye'de yapılan oyunlara yer vermeyi biz de istiyoruz; ancak bizde böyle bir sektör yok gibi. Zaten tek tük Türk oyunu çıkıyor, onlar da kısa sürede maddi sorunlara yenilip ya dergi CD'si olarak dağıtılıyor ya da yeterince sesini duyuramadığı için unutulup gidiyor. Umarız Türk tasarımcılar oyun yapabilecek şartlara kavuşurlar da biz de bol bol onlardan söz ederiz. Türkiye'de ithal oyunları orijinal olarak satmak bile cesaret işiyken bir de bunlardan fiyat kırmak ithalatçı firmalar için intihar olur. Bizce her şeyden çok, sağduyulu oyunculara ihtiyaç var.
Son olarak, PC Gamer Club gibi bir girişimimiz olmadı. Ancak önerin kulağa gayet hoş geliyor doğrusu!

Tiberian Sun'a şiir...

Selam *PC Gamer* ve değerli yazarları;
Derginizin içeriği çok zengin ve Türkiye'nin her bakımdan tek bilgisayar dergisisiniz (Donanım bölümü, oyun açıklamaları, Görgü Tanığı, Mektup Köşesi, Vurgun ve köşe yazılarıyla... Hepsini ayrı ayrı söylemek istedim; çünkü bu dergiye verilen emeğin ne kadar çok olduğunu biliyorum).
İzninizle sorularıma geçmek istiyorum:
1- Dergideki Donanım bölümünde incelediklerinizle Amerika baskısındakilerle aynı mı? Yani dergide gördüğüm bir donanımı almak istesem Türkiye'de bulunur mu?
2- Ben bir *C&C* fanatiğiyim. Şimdi içinizden şunu düşündüğünüzden eminim: "Gene o açıklanamaz soruyu soracak." Hayır, sormuyorum. Benim *Tiberian Sun* hakkında değişik birkaç teorim var:
- *Tiberian Sun* diye bir oyun yok ve Westwood, *C&C* serisinin ününden yararlanarak *C&C: Tiberian Sun* diye bir oyun olduğunu söylemiş ve ortadan çekilmiştir.
- *Tiberian Sun* çıktığında müthiş bir oyun olacak; ama onu çalıştıracak sistem daha keşfedilmemiş olacak ve biz gene bu oyunu göremeyeceğiz.
- *Tiberian Sun* bir efsane olacak, onu ancak torunlarımızın torunları oynayacak; ama beğenmeyecek!
3- Dergide FRP ve Internet köşeleri güzel olurdu.
Son olarak derginize yayın hayatında başarılar diliyorum, kendim ve bütün *C&C* hayranları adına şu BATI TAHTASI'na bu *Tiberian Sun* şiirini ithaf ediyorum:

We're waiting Westwood Studios
For the game which is never produce
It didn't come before the sun
It won't come after the sun
It's *Tiberian Sun*

Deniz Göle, *E-mail yoluyla*

Sevgili Deniz,
Mektubun ve özellikle de duygulu şiirin için çok teşekkür ederiz.
Tiberian Sun hakkında geliştirdiğin teoriler aslında bu kadar zaman bekletildikten sonra hiç de inanılmayacak şeyler değil. Ancak yine de sana ve tüm C&C severlere umudunuzu asla kaybetmemenizi öneriyoruz. Westwood iflasını açıklayıp oyun piyasasından çekilmedikçe tabii.
Soruna gelince, PC Gamer'ın Donanım köşesi baştan sona bizim editörlerimiz tarafından ve Türkiye donanım piyasasındaki ürünler incelenerek oluşturuluyor. Ürünlerin künyelerinde yazılı fiyatlar da doğrudan üretici ya da ithalatçı firmalardan sizler için alınıyor. Yani senin anlayacağın bu konuda bir sürprizle karşılaşmayacaksın, için rahat olsun.
Dergideki Asi Şövalye köşesinde her ay Ahmet arkadaşımız FRP oyunları hakkında yazıyor. Internet sayfasıysa, ee kim bilir, belki ileride?



Grim Fandango ve diğer adventure oyunları için cheat bulabilmek mümkün değil; Ancak tam çözümü sayesinde bu tip oyunları daha kolay bitirebilirsiniz.

Size çok darıldım!

Merhaba,
Ben İbrahim. Öncelikle size böyle bir dergi çıkardığınız için teşekkür etmeyeceğim. Şimdi "Allah Allah, biz ne yaptık yaa" dersiniz. Yaptığınız şu abiler: Bu, benim yolladığım üçüncü mektup ve dördüncüsünü yazmak gibi bir niyetim de yok. Size çok darıldım! Şu anda kendimi biraz rahatlamış, biraz da üzgün hissediyorum. Esasında amacım sizi de kırmak değildi. Derken köpeğim Luke yatağın üstünden üzerime doğru bir salto yaptı. Ara sıra böyle sazanlık yapar. Size yüksek müsadenizle bazı öneri ve sorularım olacak:
1- Poster olayı bence bir dergide şart; fakat bunun yanında seçimi de önemli bir şey. Bana göre bir dergideki posterin çoğunluğa hitap etmesi önemli. Mesela, bir *Quake*, bir *Star Wars*, ne bileyim böyle işte... tişört olayı da aynı şekilde olsa, bir *Quake*'in sembolünü tişörte basıp dağıtıma verseniz çığır açarsınız bence. Ne dersiniz?
2- Önceki sayılarda da bu konuyu bazı arkadaşlar gündeme getirmişti. Aslından ödün vermemek konusuna ben de katılıyorum. HANGİ KONU??????

Mektubuma son verirken başta Kaan Polatlıoğlu'na ve Güven Çatak'a, sonra bütün çalışanlara sevgi ve saygılarımı yolluyorum, ilginize teşekkürler. Hoşçakalın, *PC Gamer*'da kalın.

Sky Walker- İbrahim Filiz, *Balıkesir*



Hepimiz, *Age of Kings*'in piyasaya sürüleceği sonbahar mevsimini büyük bir heyecanla bekliyoruz.

Sevgili İbrahim (yoksa Kaptan Sky Walker mı deseydik?), Öncelikle seni istemeyerek de olsa kırdığımız için gerçekten üzgünüz. Aslında elimize ulaşan tüm mektuplara dergide yayılayamasak da en kısa sürede cevap vermeye çalışıyoruz. Ancak bu kadar hareketli bir ortamda birtakım aksamalar galiba kaçınılmaz oluyor. Ne diyelim, anlayışınıza sığınıyoruz... Poster vermek konusunda biz de oldukça istekliyiz; ama daha önce de belirttiğimiz gibi bu çok da bizim elimizde olan bir şey değil. Bazı koşullar gerçekleşmedikçe (ki mutlu sona yaklaşıyoruz galiba) hep birlikte bekleyeceğiz, yolu yok... Yaptığımız tişörtlerde Quake ya da başka bir oyunun sembolünü kullanmak ancak isim haklarının sahibi olan firmalardan izin alarak yapabileceğimiz bir şey. Yani o kadar da kolay değil, özellikle de bu firmaların zaten tişört, anahtarlık, etiket ve bardak gibi aklına gelebilecek her türlü yan ürünü satışa sundukları düşünülürse. Hem bizim Coconut Monkey'imizin neyi eksik? Tamam, sadece elleri yok. Ama biz onu öyle de seviyoruz, değil mi? Donanım köşesini ilgilendiren sorunu sevgili chipset'lerimiz Tuğbek ve Cem'e, özellikle cevap istediğin şu dördüncü sorunu da, sorunun sahibi olan Kaan arkadaşımıza ilettik. Cevapların en kısa sürede eline ulaşacaktır. Mektubumuza son verirken başta Luke'a ve sana, sonra da tüm Star Wars ailesine sevgilerimizi iletiyoruz. Hoşçakal!



Westwood bu kez sözünü tutarsa *C&C:Tiberian Sun*, 2 Haziranda dünya ile aynı anda ülkemizde de piyasaya çıkacak.

Where is my POSTER?

Sevgili *PC Gamer*,
Derginizi severek okuyorum ve ilk sayısından beri alıyorum. Siz Türkiye'deki oyun dergileri arasında bence bir ekolsünüz. Merak ediyorum, niye geyik muhabbetini çok önemli bulurlar? Tamam, geyik yapalım, ama derecesini de aşmayalım. Sizden bir şey isteyeceğim: "Where is my POSTER?" (Ozmo programından alıntı). Bu arada Göksu'nun başının etini yemeye devam edin (derginiz poster verinceye kadar). Şimdi mektupların çoğunda olduğu gibi sorulara geçiyorum:
1- Ben *Quake II* hastasıyım. Sizin dergide bunu oynamayı seven var mı? Varsa lütfen 29.05.99 günü saat 12 gibi Battle.net'e (Starcraft Broodwar'a) gelsin. Bir de gelecek olan kişinin lakabı nedir?
2- Çok satmış eski sayılardan birini (Türkçe'ye çevirmediklerinizden) yayınlamayı düşünüyor musunuz?

Adlus (GB)-L,
E-mail yoluyla

Övgülerin için teşekkürler. "Wait for your POSTER" (PC Gamer'ın birkaç aydır gelenekselleşen cevabı). Poster konusunda Göksu'nun başının etini yemeye devam ediyoruz. Öyle ki en sonunda ülkeyi terk etmek zorunda kaldı. Şaka, şaka. Sadece E3'e katılmak için Amerika'ya gitmişti, döndü. Köşelerinde ballandıra ballandıra Quake maceralarını anlatan arkadaşlarımıza çağrını ilettik. Nedense başlangıçta sudan bahaneler ileri sürdüler; ama biraz moral desteğiyle kendilerine geldiler ve hazırlanmaya başladılar. Nasıl mı? Güven karnı ağrısın diye iki kilo erik alıp hepsini yedi, Kaan ateşi çıksın diye tebeşirli su içti. Mustafa ise bir türlü ayakkabılarının bağlarını çözemedi. Neyse, daha vakit var. Ne diyorduk? Eski dergileri yayınlamayı hiç düşünmedik. Biliyorsun oyun piyasası hızla değişiyor, bir oyunu birkaç aylık gecikmeyle bile incelemek, o incelemenin değerini azaltıyor. PCG

OKUYUCU YANITLARI

Bence Korsan oyunlar ciddi bir toplumsal sorunun parçası. Bizim halkımız ucuza, beleşe bayılıyor. Bunun bir marifet olduğunu sanıyor. Ama nasıl yanıldıklarının farkına çok geç varacalar. Bu mantıkla hep başkalarının oyunlarını kopyalayan zavallılar olarak kalacağız. Çernobil olayında olduğu gibi dünya virüs şampiyonu olacağız. Niçin bizde kaliteli, yasal, gerçek oyunlar oynamayalım. Niçin oyun alıp evime gittiğimde acaba çalışır mı? diye düşünmek zorunda olayım.

Ben şahsım adına bir oyun alacaksam kutulusu var mı diye bakıyorum. Eğer yoksa gidip korsanını alıyorum mecburen. Herkes benim gibi düşünse eminimki dünyadaki bütün oyunların kutuluları gelir. Ama korsanı var diye çok az oyunun kutulusu geliyor.

Bence bu konuda hem size hemde bizlere görev düşüyor. Bence herkes kendine şunu söylemeli "Ben değerli bir insanım. Ben iyiyi hak ediyorum başkalarının artığını değil."

Murat Sözer

Orjinal oyunların haklarının korunmasını destekliyorum. Acaba derginizin fiyat ayarlaması gibi ithal orjinal oyunların Türkiye şartları göz önüne alınarak fiyat indirimiyle satılması daha mantıklı değil mi? (Tabi bu mümkün mü?) Fiyat cazip olursa Türk oyun tüketicisi mutlaka orjinal oyuna rağbet edecektir.

Ümit Büyükyıldırım

Ben şahsen korsan oyunlara karşı değilim, ayrıca korsan oyunların şiddetli bir biçimde eleştirilmesine de bir anlam veremiyorum. Dergilerde tanıtılan oyunlardan beğendiklerinizi liste yapıp oyunlar arşivlemeye meraklı iseniz orjinal oyun fiyatları 16 milyondan, 24 milyona hatta 34 milyona kadar uzayıp giden fiyatlarda ise, ayrıca orjinal oyun oyuna vereceğiniz bu para ile kopyalanmış 1.5 milyona olan oyundan dört beş tane oyun almak mümkünken kimse kalkıp korsan oyunları alanları eleştirmemeli. Evet kabul ediyorum, orjinal oyunların hazırlanmasında birçok emek te sarf edilmişte olsa orjinal oyun fiyatları makul bir seviyede satılmadığı sürece korsan oyunlara olan talep her zaman var olacaktır.

Kopyalanmış oyunlarda virüs ya da bilgisayarın görüntüsünü bozabilcek başka bir şey varsa da bu onu alan onu tercih eden şahsı ilgilendirir ve bu durum kişisel tercihleri özgür olması gereken insanın özgür bir tercihidir.

Harun Gökyiğit

PC GAMER TÜRKİYE ESKİ SAYI İSTEK FORMU



PC GAMER-TÜRKİYE eski sayılarımızı bulamamış olabilirsiniz...

1.500.000 TL karşılığı

dilediğiniz sayıyı adresinize gönderiyoruz.

Adı / Soyadı :

Firma :

Adres :

Şehir : Posta Kodu:

Telefon : Faks:

E-mail :

Vergi Dairesi : No:

Kredi kartımdan..........TL. alınız

Kredi Kart No: □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ SKT:□□/□□

Banka hesabınıza..........TL yatırdım. Makbuz ilişiktedir

Tarih: İmza:

İSTEDİĞİM ESKİ SAYI / SAYILAR: 1 2 3 4 5 6 7 8

Banka hesap numaraları:

Yapı Kredi Bankası, Şişli Şubesi 1010245-9

İş Bankası, Şişli Şubesi 1215437

PC GAMER-Türkiye

Adres: Büyükdere cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr

Tel: (0212) 296 46 00 Faks: (0212) 233 63 15

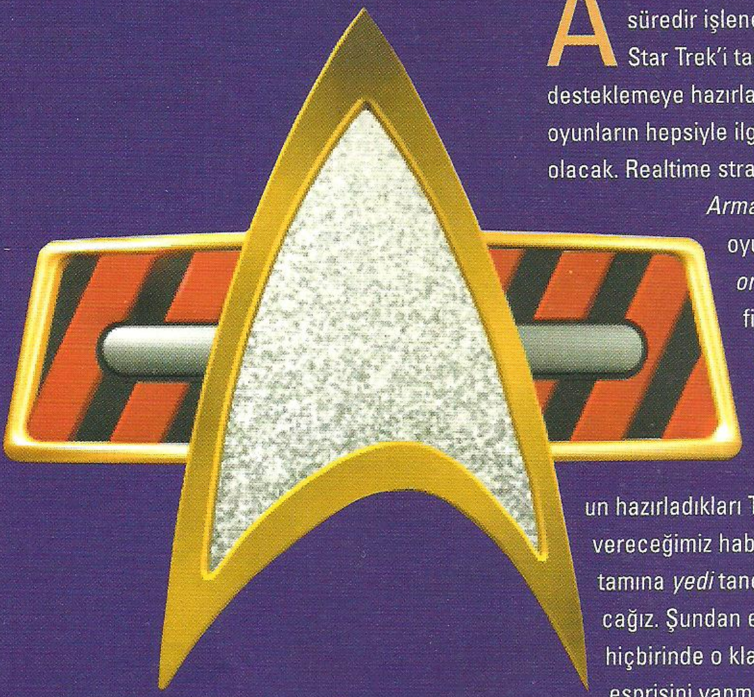
Reklam & Ürün İndeksi

GELECEK SAYI

Gelecek ay PC Gamer, Temmuz ayından bile sıcak olacak. Neden mi? Çünkü muhteşem oyunlar ortalığı kasıp kavuracak, işte nedeni.

10. sayımız 4 Temmuz'da Bayinizde... Kaçırmayın

Star Trek
ÖZEL HABER!



Activision, PC oyun tarihinin en uzun süredir işlenen konularından biri olan Star Trek'i tam *üç* tane yeni oyunla desteklemeye hazırlanıyor. Gelecek ay bu oyunların hepsiyle ilgili özel açıklamalarımız olacak. Realtime strateji harikası *Star Trek Armada*'nın, grafik macera oyunu *Star Trek Insurrection*'ın ve Raven'ın yepyeni first-person shooter'ı *Star Trek Voyager: Hazard Team*'in perde arkasını inceleyeceğiz. Ayrıca Interplay ve Microsoft'un hazırladıkları Trek projelerinden de vereceğimiz haberlerle aynı sayıda tamı tamına *yedi* tane Star Trek oyunu sunacağız. Şundan emin olun, bu yazıların hiçbirinde o klasik "Işınla beni Scotty" esprisini yapmayacağız. Gerçekten...

AYRICA BU **MÜTHİŞ** OYUNLARIN İNCELEMELERİ:



Civilization: Call To Power



Descent III



Aliens versus Predator



RollerCoaster Tycoon

... VE DAHA BİRÇOĞU

PC GAMER TÜRKİYE

MAYıS 1999

HIT ULUSLARARASI EĞİTİM, YAYIN VE DIŞ TİCARET A.Ş. ADINA SAHİBİ VE GENEL YAYIN YÖNETMENİ
A. Göksu Eroğlu

SORUMLU YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ VE GÖRSEL YÖNETMEN
Adil Acar

YAZI İŞLERİ
Teknik Editör • Tuğbek Ölek
Teknik Editör • Cem Sinanoğlu
Editör • Arzu Duymaz
Editör • Güven Çatak
Editör • Cüneyt Halu
Editör • Serpil Ulutürk
Editör • Mustafa G. Balkaya

GRAFİK TASARIM
Gökhan Tüzüngüç
Antonio A. Moriello

KATKIDA BULUNAN EDİTÖRLER
Asi Şövalye • Ahmet Hesapçı
Eşiktekiler • Kaan Polatoğlu
Sim Kolonu • Gülçin Hatıhan

REKLAM
Reklam Müdürü • Murat Yıldırım
Reklam Sorumlusu • Bora Rodoplu
Reklam Sorumlusu • Berna Bilgin

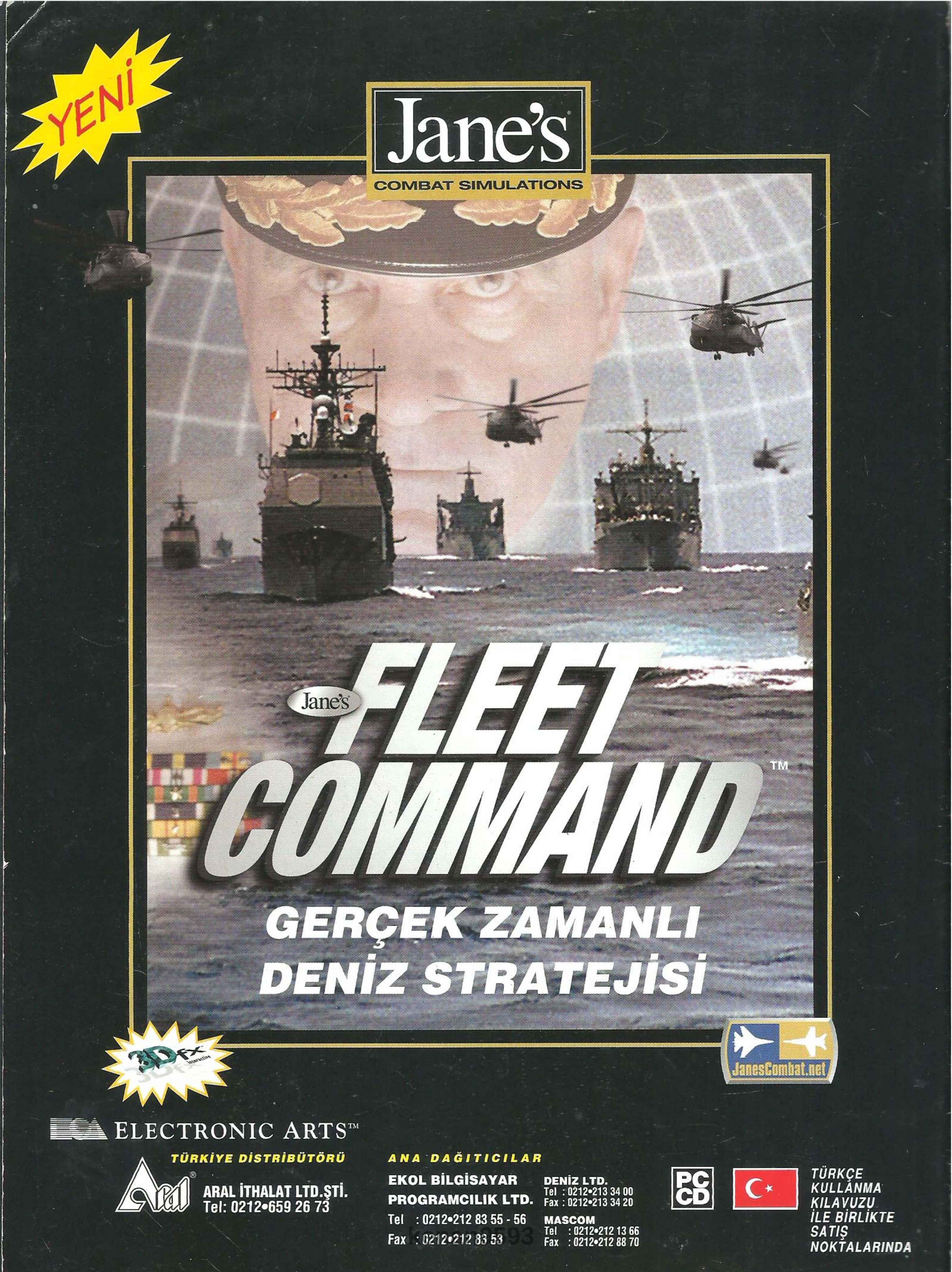
ABONELİK VE MÜŞTERİ HİZMETLERİ
Adres: PC Gamer, Müşteri Hizmetleri, Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
Tel: (0212) 219 19 40 (pbx)
Faks: (0212) 233 63 15
E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr

RENK AYRIMI
Rapid Grafik

BASKI
Hür-Ok A.Ş.

DAĞITIM
BİRYAY A.Ş.

HIT ULUSLARARASI EĞİTİM, YAYIN VE DIŞ TİCARET A.Ş.
Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
Tel: (0212) 296 46 00 (pbx)
Faks: (0212) 233 63 15
E-mail: hit@hit.com.tr


YENİ
Jane's
COMBAT SIMULATIONS
Jane's
FLEET COMMAND™
GERÇEK ZAMANLI
DENİZ STRATEJİSİ
3Dfx Interactive
JanesCombat.net
ELECTRONIC ARTS™
TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ
Aral®
ARAL İTHALAT LTD.ŞTİ.
Tel: 0212•659 26 73
ANA DAĞITICILAR
EKOL BİLGİSAYAR
PROGRAMCILIK LTD.
Tel : 0212•212 83 55 - 56
Fax : 0212•212 83 53
DENİZ LTD.
Tel : 0212•213 34 00
Fax : 0212•213 34 20
MASCOM
Tel : 0212•212 13 66
Fax : 0212•212 88 70
PC CD
TÜRKÇE
KULLANMA
KILAVUZU
İLE BİRLİKTE
SATIŞ
NOKTALARINDA